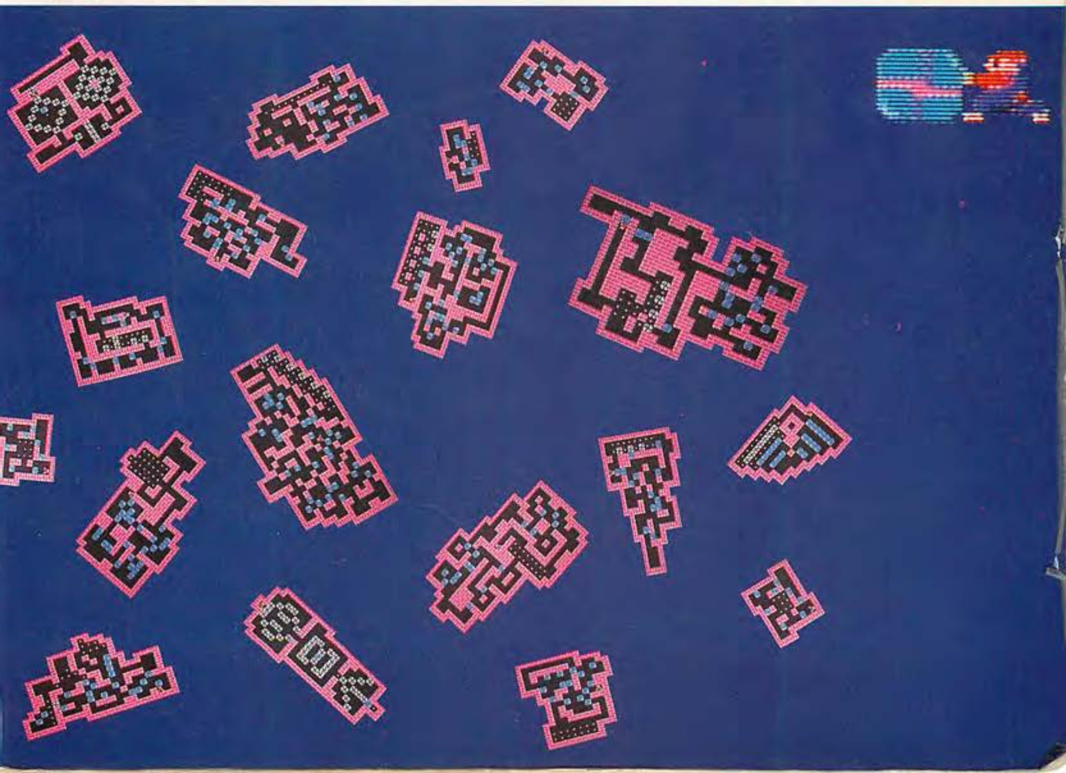
THE 倉庫番

The SOUKO-BAN

SCALE

監修 田中潤司



THE 倉庫番

倉庫番
2
THINKING RABBIT

NAMIDA-NO-SOKOBAN

天才
すごい!
えらい!
涙の倉庫番スペシャル「150面解けた君は天才!」認定カード

倉庫 001
ゲーム スタート
メニューにもどる
HI-SCORE:00010
NAME:H・I

CONTENTS ——目次——

1 倉庫番の世界 田中潤司 ……… Page 3〜12

2 倉庫番ベスト11 田中潤司 ……… Page 13〜16

3 基礎テクニック ……… Page 18〜22

4 けっして一人でしないで下さい『倉庫番』[シンキングラビット]今林宏行 Page 23〜25

5 各面攻略ヒント ……… Page 26〜112

6 壁抜け面集 ……… Page 113〜116

7 壁抜け面プログラム(PC-8801, FM-7用)… Page 117〜129

8 新作面ベスト8 ……… Page 130〜133

9 倉庫番、機種別各面一覧表 ……… Page 134〜135

The World of "Souko-Ban"

倉庫番の世界

田中潤司 *Junji Tanaka*

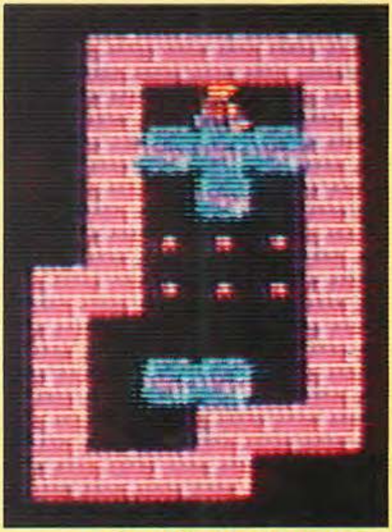
PART 1

思うようには、なかなか、ゆかないもので、あの難局の149面(ＦＡ版)を、ラクラク、クリアーしたくせに、またもや、ただの49面（ＦＡ版)なんかで、てこずらされている。どう、手をつけたらよいのか、初手から行き悩んでいるのだ。この面、とうの昔に、解いちまったはず、なんだけどなあ！

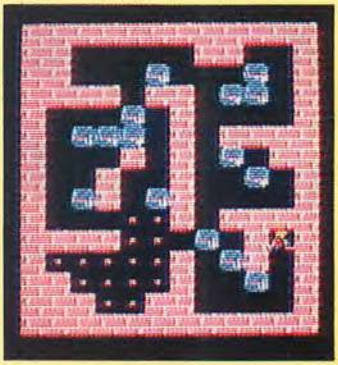
そう、いうまでもなく、これ、『倉庫番』の話。はじめてお目にかかったのが、たしか、3年ほど前のことだったけど、いまでも、ときどき、こんなめに会っている。かんたんだったはずの面で、何回も、ワナにひっかかって、深い深い絶望感に見まわれたり、難解な面を実にエレガントに解き明かして、ちょっとした天才気どりになったりと、そのたびに、一喜一憂。そんな状況が、ずっと、何年もつづいているのだから、思えば、シンキングラビットの今林さん、罪なものを作ってくれたものである。

このパズルのファースト・ヴァージョンがはじめて世に出たのは1982年の12月。ぜんぶで20面の倉庫を納めたテープ版ソフトとしてだった。

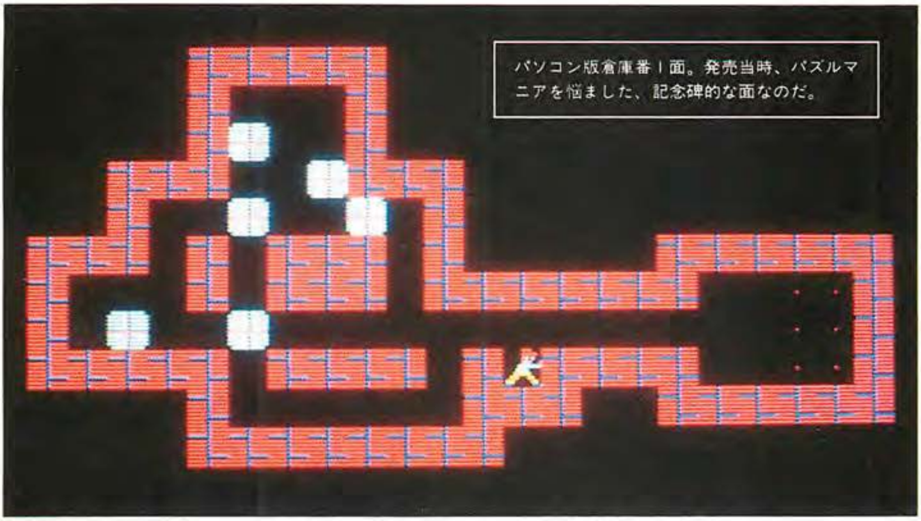
20面という数は、いまから考えると、たしかに少ないよね。アッという間に解けてしま



ファミコン149面。シンプルな作りながら、超難解な面だ。苦しむ人も多いはずだ。



ファミコン49面。ストック技がものをいう。その場所が意外にわからない。



う、って感じなのだ。しかし、当時、このソフトが捲き起した波紋は、決して、小さくはなかった。むろん、パズルとしての完成度が高く評価されたのは、いうまでもない。いまでこそ、はやりものみたいになっているが、パソコン・ソフトとしてのパズル・ゲーム、アクション・パズルの、なにしろ、はしりだったのだもの、たちまちのうちにゲーム・マニアの注目の的になったのも当然だろう。

しかし、そのほかに、このソフトには、驚天動地とでもいうような、驚くべき秘密がひとつ、隠されていたんだ。そう、いまから考えても、この着想には、心から、脱帽せざるを得ないよね。アガサ・クリスティーの「アクロイド殺し」をはじめて読んだときと同じようなショックを受けちまったんだ。

その秘密がどんなものだったか、当時、私がHOTDOG PRESSという雑誌に書いた文章を、ちょっと長いけれど、ここに引用してみよう。

*　　*　　*

知らない人のために説明しておこう。倉庫のあっちこっちに荷物が散らばっていて、それを一定の場所に集めるっていうのが、このゲームの目的だ。一見すると、それらの荷物、立体的につみ重っているみたいだが、それはカンちがい。荷物は倉庫の床に1個ずつおかれていて、画面はそれを上から俯瞰したって形なのだ。

倉庫のなかには小さな人間が1人いて、プレイヤーはキイ操作でこの人間を動かしながら、荷物を動かす。だが、たったひとつ、守らなければならない重要なルールがあるのさ。

荷物は、どれも、あまりにも大きすぎるので、一度に1個ずつ、押して動かすしか動かしようがない。

うん、ここんとこが大切なんだぜ、一度に1個ずつしか動かせないってことと、押すことしか荷物の動かしようがないってことがね。そう、荷物をひっぱって動かすことはできないんだよ。わかるね、ここんとこ。

むろん、この倉庫番が、昔からあるスライディング・ブロック・パズルの1ヴァリエーションだってことは、すぐにわかる。15パズルとか箱入り娘とか、薄い箱のなかで薄い板をあっちこっちへ動かす、あのパズルさ。

しかし、押すことでしか荷物を動かせないと規定したことで、このパズル、独自の地位を獲得した。スライディング・ブロック・パズルから派生しながら、まったく新しい、オリジナルなパズルのパターンが誕生したのだ。

いや、押すことだけしかできないって規定されて、パズルはがぜん難しくなってしまったんだぜ。たとえば、右の図に示した4つの例。どれもこれも、こうしてしまったら動かしようがないって例なのだ。なにしろ、引くことはできないんだからね。こうなったら、はじめからやり直すより方法がない。ミスがひとつってわけ。

はじめてこのパズルに出会ったとき、興奮したね。単に荷物を運びながら動きまわればいいってわけじゃない。どの荷物からどう動かすか、要するに、荷物を動かす手順が問題だし、一度、失敗すると後戻りがきかない。慎重に、1問ずつ解いているうち、私は不可能にぶつかった。

＊　　＊　　＊

いや、長い文章を引用したが、かんじんの大秘密ってやつが、なかなか、出てこない。この辺は、『倉庫番』というパズル・ゲームの基本的解説なんだな。そんなこと、わかってらい、って人ばっかりだと思うのだが、そうでない人も、多分、いるだろうって老婆心からの引用だったってわけ。もう少し、昔の文章に、おつき合い願おう。

＊　　＊　　＊

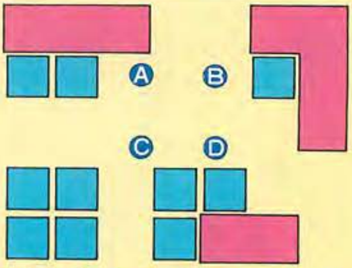
倉庫番（つまり、そのパート1）に入っている問題はぜんぶで20問。慎重に、慎重にと1面ずつ片づけながら前進し、その11面めで、ハタと当惑した。

右のカットがその11面だが、まず、荷物を動かしてはいけないマスに×じるしをつける。ここへ荷物をおいたら、どうしようもなくなるってしるしなのさ。こうしておいて、それ以外のマス目を利用し、アッチへ動かし、コッチへ動かす。

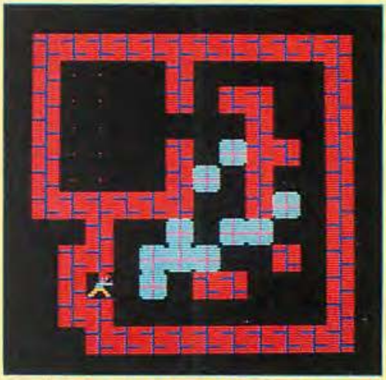
だが、むずかしい。どう工夫しても、行きづまる――。

そして、まる一日考えたあげく、なんと、この11面が、どうやっても解決不能な問題であることを立証したのだ。

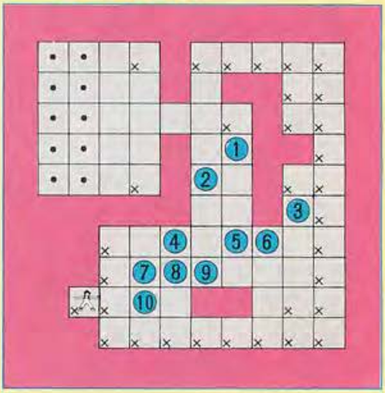
さあ、どうしたら、よかんべえ？



倉庫番・禁じ手。こうなってしまったら、オシマイだ。気をつけよう。



倉庫番1の11面（壁抜け面1）。当時、この面は一大反響を呼んだ。



怒り狂ってメイカーにＴＥＬするか、それとも、これを商品として市場に送り出したメイカーの手腕を信頼し、なんらかの解決策、打開策を求めて、もう一頑張りしてみるか――。

そこで、後者の手段を、まず、とったのだが、なんと、ウルトラCともいうべき手段を使えば、この11面、解決できることを発見したのだ。

このウルトラCを発見したとき、正直いって唖然としたね。これしかない、これっきゃないんだと思いながらトライしてみたウルトラC——当然、やった！ と快哉の叫びを上げたのだが、それと同時に口をついて出た言葉は、イカサマ、インチキ、インキンタムシ、ドアホ、スケベ！

だって、そのウルトラC、常識では考えられない手段だったのさ。

しばらくは、実にもう、なんともいえない心境だったっけ。それっきゃないって信じ込んで到達し、それが実証された決論だったんだが、パズルの世界では許されるはずのない手段だったのだ。

＊　＊　＊

いや、出たね、出ましたね、ウルトラC、隠された大秘密！ 雑誌の文章では、実にもってまわったいい方をしているけれど、ズバリといってしまえば、この大秘密、〝壁抜け〟だったのさ。押すと壁が抜ける、あの〝壁抜け〟。いまではもう、ファミコンのユーザーなら、『ゼルダの伝説』やなにかで、壁抜けのテクニックは十分承知してるよね。

むろん、どこでもいいってわけじゃない。ここぞと思うポイントを押すと、その部分の壁が抜けて、通路ができる。しかも、この壁抜けには方向性があって、右がわから押せば抜ける壁が、左がわからではビクともしなかったりするものだから、なんかの拍子に、ほんの偶然から、気づかれるなんてことは、ほとんど、なかっただろう。大部分のユーザーが、この11面で、途方に暮れさせられたのだ。

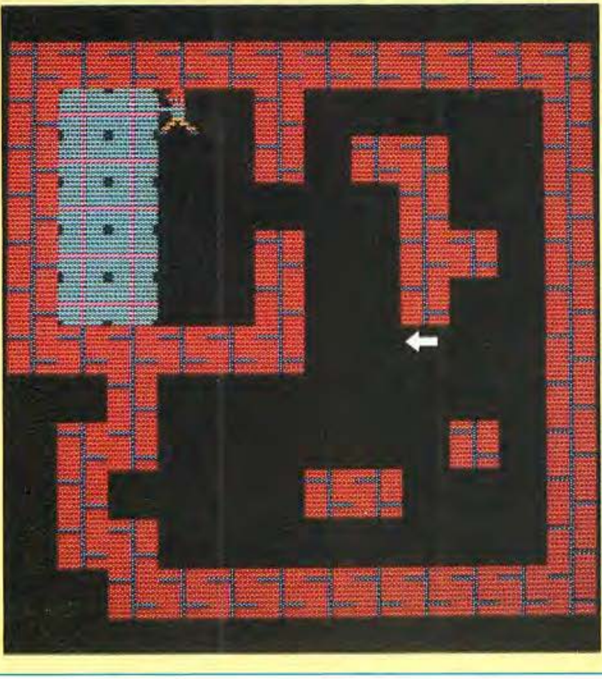
当時のユーザーの反応もさまざまだった。なかには、烈火のごとく、怒りまくり、メイカーを告訴するとまで息まいた人もいたらしい。いや、ムリもないだろうね、この反応。なにしろ、ショックが強烈すぎたのだ、だれだって、思わず、我を忘れる。

私なども、我を忘れた一人だったのだが、二、三日して、気がついたんだな、この『倉庫番』がパソコン・ゲームだってことに。

そう、これ、パソコン・ゲームだったんだ！ パソコン・ゲーム！ そうだ、だから、これでいい、正解！

そういえば、はじめから、かすかな疑問は

壁抜け面１。矢印の方向に壁を押して通路ができ、一件落着なのだ。



あったんだ。この『倉庫番』、どこかのポットと同じように、押すだけって制約でパズル界に新境地を開いたものの、どうして、これがパソコン・ゲームでなければならないのか？

当時、それはパソコン・ゲーム全体についていえる疑問だった。カード、ダイス、盤とコマ……そんなふうに、いろんな小道具を使ってプレイするゲームが、古来、たくさんあったのだが、そっくりそのまま、それをディスプレイ上に再現して、パソコン・ゲームでございと名乗っているソフトが少なくなかった。コンピューター相手にゲームができることがメリットであるならば、それも、まあ、いいのだけれど、なぜ、これをパソコンに……って頭をひねらされるようなものが、堂々と大手をふってまかり通っていたのだ。

この『倉庫番』も、その、悪しき一例ではないか、なんて感じていたところ、ウルトラCの登場で、その様相が一変した。だって、この壁抜けテクニック、パソコンのディスプレイ上でなければ、実現は不可能なのだ。コンピューターを使わなければプレイできない、みごとなパソコン・ゲームに一変したともいえるだろう。

だが、残念なことに、この壁抜け面のコンセプト、『倉庫番２』以降には受けつがれなかった。『倉庫番』(パート１)にかかわり合ったユーザーの記憶のなかに鮮烈な印象を残したまま、壁抜け面は、幻の10面として、はるか、夢のかなたに消えたのである。

PART 2

一見したところ、倉庫番というパズル、それほどむずかしそうには、思えない。本質的に、それほどむずかしくなり得るとは思えないのだ。なにしろ、問題の倉庫っていうやつ、一目ですみずみまで見渡せるし、スペース的にも、それほど広くはない。当然、形の上では、いくらか入り組んだ作りになっているだろうが、そんなものはタカが知れている。荷物は押すだけで引っ張ることはできないとか、２個以上を同時に押すことはできないとか、単純な制約がいくつかついているけれど、そんなこと、メじゃない！　メじゃない！

いや、こんな思い込みが、どれほど、まちがっていたか、いまになってみると、痛いほど、身にしみて、わかるよね。鼻唄まじりでチャレンジしていると、突然、ウッ！って感じで立ち往生してしまう。まるで、透明の、頑丈な壁が、目の前に立ちはだかったような感じなのだ。

「もちろん壁はびくともしません」

そう、こんなフレーズが、1984年２月にリリースされた『倉庫番２』のマニュアルにつけ加えられていたっけ。なんの変哲もなく、ともすれば読みすごしてしまいそうな一文だけど、例の、パート１でのウルトラＣに悩まされた人なら、きっと、複雑な微苦笑を浮べたにきまっている。

むろん、これは、壁抜け面への、シンキングラビットからの訣別の辞で、これ以降、壁抜けなどのケレンは、いっさい、なくなってしまう。単純な、ただのパズルになってしまうのだけれども、どうしたことか、それ以来、難易度がぐっと上昇したようなのだ。

まず、第１面からして、そうとうにてこずらされるし、面数を追うに従って、そのむずかしさは、異常なほど、向上する。ときによると、もう、どうしようもないほどの深い、深い、絶望感を味あわされることになるんだよね。うん、この感じ、ディクスン・カーとか、クレイトン・ロースンとか、できのよい本格推理小説を読んだときに似ている。まるで、不可能犯罪を目の前につきつけられたよ

うな感じなのさ。

例えば、「倉庫番２」の48面。これも、ただ、だだっぴろいだけで、比較的単純そうに思えるのだが、よくよく検討してみると、とんでもなく厄介な“不可能”だってことが、わかってくるのさ。

この面での、格納場所への出入口は、矢じるしで示したように、ぜんぶで３ヵ所。どれも、ヒトクセありそうな感じだが、じっくりと観察するまでもなく入口Ａからは荷物を押し込めないことがわかる。いま、とばくちにおかれている１個はともかく、その入口の形状からして、それ以上、荷物を外がわから入れることはできるはずがない。

つぎに入口Ｃ。ここへは、外から荷物を押し込むことはできる。しかし、押し込められるのは２個までで、押し込められた荷物は、もう、それ以上、どうにも身動きができなくなってしまう。ここも、荷物の出入口としては適切ではないらしい。なにしろ、荷物を18個、外から押し込まなければならないのだ。

残るのは、入口Ｂがただひとつ。他のふたつが、荷物の挿入口としての適格性を失ってしまったのだから、いやでも応でも、ここを使うほか、しかたがないだろう。

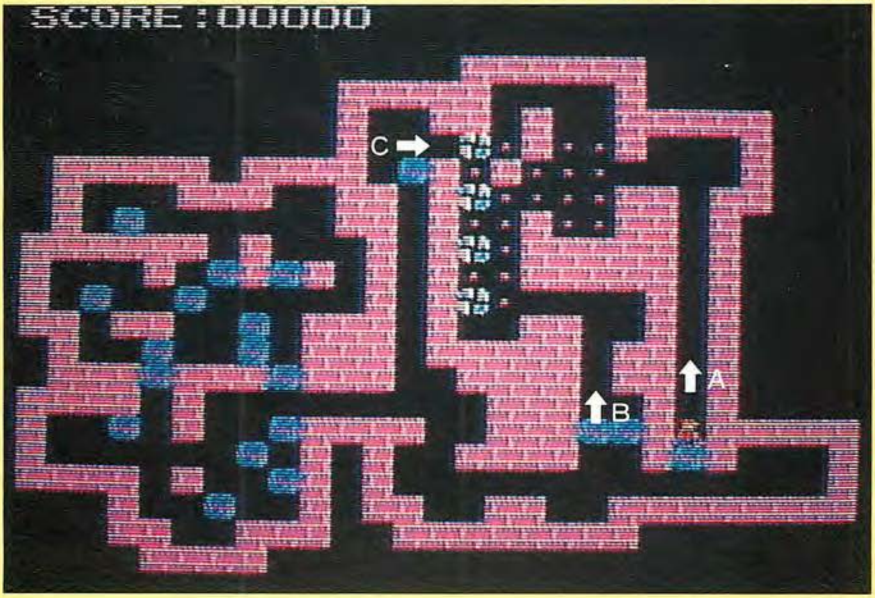
だが、ここに大きな問題がひとつ、浮びあがってくる。

まず、この格納場所、入口近くで、格納ポイントがタテ２列に並び、その両側が、びくともしない壁２面ではさまれている。倉庫番を何度かプレイした人なら気がついているはずなのだが、こんな個所は、ちょっぴり、要注意なのだ。

たとえば、右から荷物を押してきて、そのまま押し込むと、荷物は左がわの壁にぴたりとひっついてしまう。なにしろ、押すだけで、引っ張ることはできないのだから、こうなると、その荷物、左がわの壁沿いに、上へ押して行くより、処理のしようがない。

単純に荷物を押し込むだけでは、右上の格

「倉庫番２」48面（ＦＡ版143面）のスタート画面



納地点へは、決して、荷物は運べないってことになる。

むろん、こんな場合のテクニックなら、はじめからわかっている。右がわから荷物だけを押し込み、自分はぐるりとまわって、入口A、または入口Cから、格納場所の内部に入る。そして、いま押し込んだ荷物の下がわにまわり込み、上へ押し上げる——。

そう、実にややっこしく、遠まわりな方法だが、この倉庫で荷物をぶじに格納するやりかたといえば、これっきゃない！

だが——

この格納地点には、はじめから、荷物が4個入っている。はじめから入っているのだから、とても好都合みたいなものなのだが、この4個、左の壁にぴったり、くっついているではないか。つまり、どうしても、右には動かせないってことなんだ。小きざみに、上下に動かすのが精いっぱいで、もし、2個を、上下、となり合わせにひっつけてしまうと、もう、その2個は二度と動かせない。

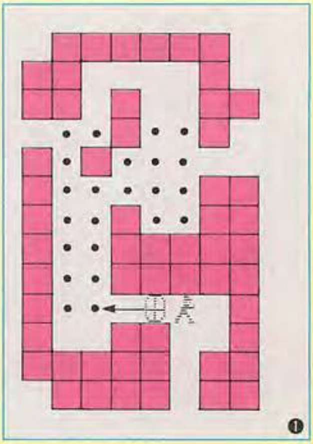
その上——。

二段階にわけて荷物を押し込むときのことを、もう少し、考えてみよう。荷物の下へまわり込むときと、押し上げた荷物を右へまがらせるとき、図4、5、6で見るように、左がわのよぶんなスペースをふたつずつ使う。なんといっても、押すだけしか荷物を動かす方法がないのだから、必要以上のスペースをムダづかいしてしまうことになるんだなぁ。

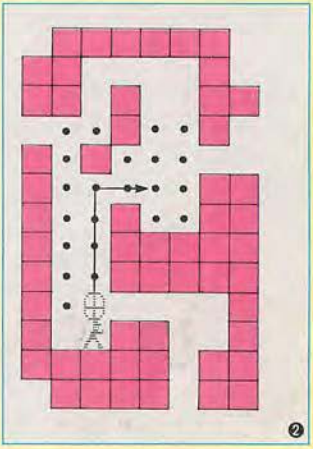
しかも、このあたり、格納地点としてだけではなく、荷物を動かすための通路としてもひんぱんに使われている。右がわに荷物をおさめてしまうまでは、通路としての役割のほうが、ずっと大きいってことなのさ。

さあ、困った、困ったよね。この、4個のオジャマムシ、どこへどう片づけたら、いいんだろう？

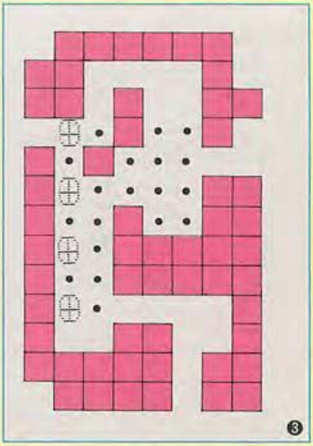
しばらく考えたあげく、だれでも、当然、パッとひらめくよね。中へ押し込めないものならば、外へ押し出したら、どうだろう？



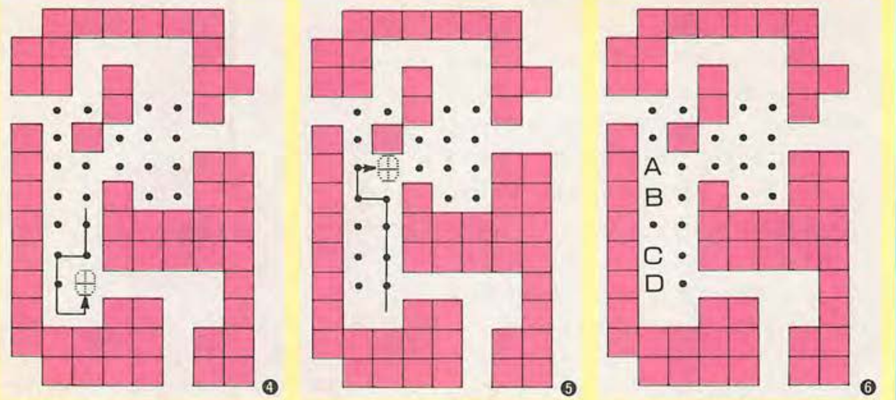
❶ 右がわから荷物を押し込むのだが、左の壁にひっつけてはダメなのだ。



❷ 別の入口から倉庫へ入り、いま、押し込んだ荷物の下がわにまわり込み、上へ押しあげる。



❸ 荷物が4個、はじめから入っている。こいつらがとんでもないオジャマムシなのだ。



❹ 荷物の下にまわり込むためには、荷物の左がわに、通り抜けられるだけのスペースが必要だ。

❺ 荷物を押しあげたときも、その荷物を右がわに押し込むため、その左がわにまわり込みたい。

❻ つまり、ＡＢＣＤの４地点は、右がわに荷物を格納し終るまで、ブランクにしておかねばならない。

そう、発想の転換！　水平思考！――これなんだな、大切なのは。

まるで、鬼の首でもとったように大はしゃぎして、実際に、この４個を外へ出そうとすると――。

いやはや、またまた、新らたな難関に逢着するんだな。格納場所の外がわには、スペースがいっぱいあるように見えていながら、この４個をストックとしておいておく場所が、まったくない。どこへおいても、そこでまた、オジャマムシとしての機能を発揮してしまうんだ。内へおいておけず、そうかといって、外へも出せぬ、この４個のオジャマムシ。こいつらをどうにか処理しないと、どうしても、さきへは進めない――いや、それがわかったときの絶望感、とめどもなく深いぜ、まるで底なしさ。

実をいうと、この面、もうひとつの発想の転換がないと解けないのだが、それがわかったときの嬉しさといったら、もう、筆舌につくしがたい。大げさにいえば、ああ、生きててよかったっていう充足感。さんざん苦しめ

ファミコン・ボーナス面

ボーナスステージ面①
ノーミスで16面クリアすると出現するぞ！

ボーナスステージ面②
市松模様に並んだ荷物を素早く処理したい。

ボーナスステージ面③
弓という字を形どった面なのだ。

られたあげくの果てだけに、その喜びはひとしおだ。

こんなのが、多分、倉庫番をプレイするダイゴ味なんだろうね。

PART-3

現在、倉庫番は、全150面に拡大されて、例の怪物マシーン、ファミリーコンピュータ用に移殖されている。ファミコンのソフトになってしまうってことは、倉庫番よ、お前もか！って感じで、いささか淋しかったのだが、いざ、現物が手に入ってみると、その機能のすばらしさには舌をまかされた。

なによりすごいのが、1手引き戻し機能。調子に乗って荷物を動かし、うっかりミスをやってしまったときに、1手だけ、もとへ戻してくれるのだから、感謝感激。これまで、そんなうっかりミスに泣かされてきただけに、この機能はなによりのプレゼントだ。これはMSXヴァージョンのツール・キットとしてつけ加えられたのだが、本来、なくてはならない機能だったのかもしれない。

つぎに嬉しいのが、ファミコン用につけられたトレーニング面。このパズルになじみのない人のためにと、1~22面までにつけ加えられた新作だ。トレーニング用だから、むろん、やさしすぎる面がほとんどだが、なかには、思わず、感嘆のうめきを上げるほどの佳作も含まれている。14面、19面、21面などがそれで、こうしたトレーニング用にでも、決して手を抜いていない作者の心づかいが、なによりも嬉しいのさ。

150面という面数は、これ以前に、極秘のアップル・バージョン（130面）とか、大難局のひとつ、68面を含むセガ・ヴァージョン（105面）とかが手に入っているから、それ

エポック社・ゲームポケコン。倉庫番もアウト・ドア

ボーナスステージ面④
これは、ミニ市松模様なのだ。

ボーナスステージ面⑤
タテに4列ならんだ、シンプルな面だ。

ボーナスステージ面⑥
さっきのがタテなら、これはヨコ。う〜ん。

秘蔵のアップル版タイトル画面

ほど驚きはしないのだが、いま、もう一度、プレイしなおしてみると、その仕上がり工合の卓抜さに、思わず、二度びっくりさせられる面がいくつもある。いや、これはもう、倉庫番の一大集大成って感じなんだな。

また、コントローラーを使用しての操作性も抜群。例の、1手引き戻し機能と相俟って、これまででいちばん、プレイしやすいヴァージョンといえるだろう。

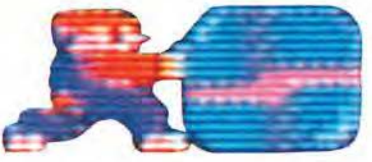
ゲーム・モードとして、いろんなアイテムを使えば、動かせなくなった荷物まで動かせてしまうような工夫も、お子さま向けなんだろうが、意外に楽しめる。それを使うと、荷物がしつこく追っかけてくる〈胡椒〉なんてアイテムなども、実に楽しい。純粋なパズルが、見事なゲームに仕上がっちまっているんだもの、こんなの、邪道だ、なんて目くじらを立てるのはおとなげないというものだ。

また、ゲーム・モードで、不意に出現するボーナス・ステージには、びっくりさせられた。おどろおどろしい音楽をバックにして、パターン化された荷物の大群が現われたときには、はじめ、どうしてよいか、とまどっちまったのさ。こんなのが出てくるなんて、マニュアルにも書いてなかったぜ。

要するに、出現した荷物の1個1個を、すべて、1ステップずつでよいから、どの方向へか動かせってことなんだな。10秒以内に、荷物のすべてを動かせばパーフェクト賞として、なんと、5000点が加算される。得点を競い合うゲーム・モードでの5000点ってのは、大きいぜ。ただ、パズルが、突然、アクション・ゲームになるので、頭の切り替えがうまくゆかず、パーフェクトを出すのは、至難の業。この辺も、実に面白いんだよね。

しかも、このボーナス・ステージ、ある条件さえととのえば、4面ごとに出現するらしいのだが、その条件というやつが、いまいち、よくわからない。スムーズに、ひとつも、ミスを犯さずに進行させれば、16面めをクリアしたところで、P10の写真1が出現する。その後、ミスがなければ、20面め、24面めをクリアするごとに、ボーナス面にお目にかかれるのだが、確実に、4面めごとにそれを出現させようというのは不可能だ。たとえば、1回だけミスをした時とか、アイテムのオイルを1回使ったときとか、ボーナス面を出現させる必要十分条件が複雑多岐に渡っていて、そのすべてをつきとめることができないようになっているのだ。ファミコン版の150面をすべてクリアしちまったら、4面ごとにボーナス面を出現させる必要十分条件を探しまくるのも、多分、面白いゲームになるかもしれないぜ。がんばってみよう。

むろん、厳密なパズル・モードだって存在している。ここでは、1手動かすごとにカウントされ、その手数が表示され、記録として残るから、最少手数を争うこともできるわけだ。いや、いくらだってあるんだよね、「倉庫番」の楽しみかたは。冬の夜がいくら長くても、これでもう、ねむれないことが、ひとつもこわくなくなったね。不眠症の人には、またとない、おくすりなのだ。

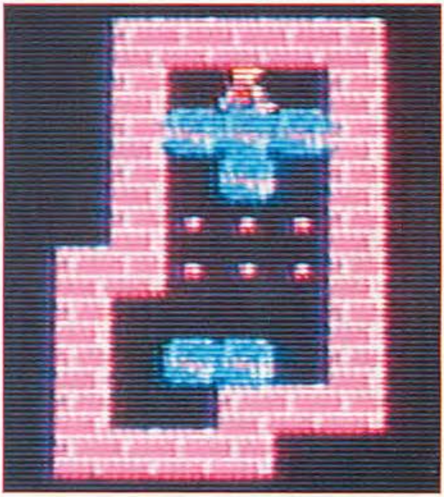


The Best 11 [Souko-Ban]

倉庫番ベスト11

倉庫番のすべての面のなかから、独断と専行でベスト10＋1を選んでみた。苦労させられた面ばかりなんだなぁ、浮かび上ったのは。

STAGE-149



シンプル・イズ・ベストって言葉が真実ならこれぞ、ベスト。荷物の数も少ないし、倉庫の面積も、猫の額よりもせまい。格納場所にもなんのケレンもないし、倉庫内に、じゃまな柱や壁もない。単純そのもの。

しかし、実にむずかしい。すべてが単純なだけに、このむずかしさは尋常じゃないぜ。この1問にくらいついて、頭がグシャグシャになっちまった人を何人も知っている。

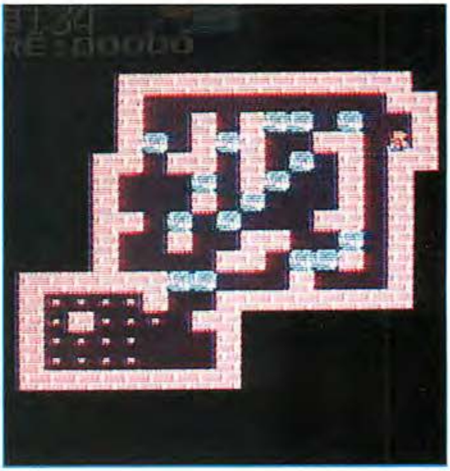
だから、これが、ベスト・ワンなのだ。

STAGE-19

1面から22面までは「倉庫番」の入門篇。当然のことながら、やさしい問題ばかりがズラリと並んでいる。だが、だからといって油断をするとひどい目に会うって見本みたいなのが、この19面。ちょっと前の14面とともに、最初の関所といったところだろう。

左右、みごとにシンメトリックで、図形としても美しいけれど、右から左へ、どうまわり込むかで、相当に苦労させられる。難所というほどではないが、うん、むずかしいよね。

STAGE-134

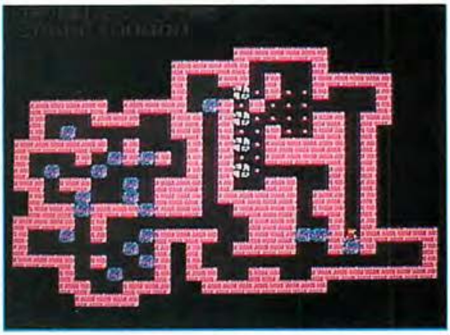


多分、首をひねる人がいるかもしれないな、なぜ、この面がベスト・テンに入るのかって。

いや、ムリもない、ムリもない。ただ、右下隅の3個の荷物――この荷物の存在だけが、私にとって、気がかりだったんだ。

この3個、まともに取り組んでいたのでは、どうやっても、うまくほどけないように思える。この面をアタックしていて、不可能じゃないかとまで思ったんだ。だから、ベスト入りなのさ。

STAGE-143



この面については、あまり、語りたくない。「倉庫番の世界」の本文にも書いたように、いろんな意味で、いろんな形の不可能につきあたり、正直にいえば、刀折れ、矢尽きて、宝塚に住む名探偵に、救いを求めてしまったのだ。

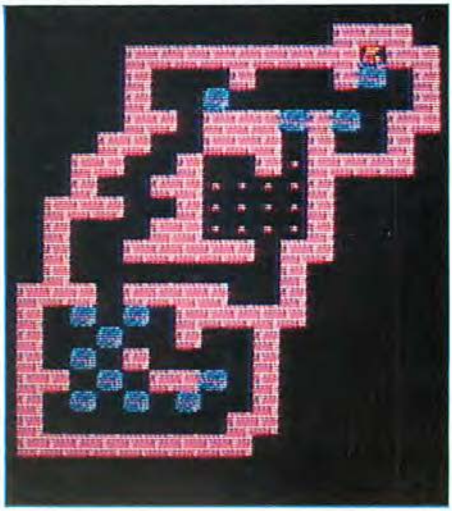
「ストックは、どこに作るべきか？」

それに対する解答は、無慈悲にも、ただ一言。

「ストックは作らない！」

いや、苦労させられたなぁ、この面には。イライラして、かんしゃく玉を破裂させるものだから、家族一同、被害を受けたっけ。

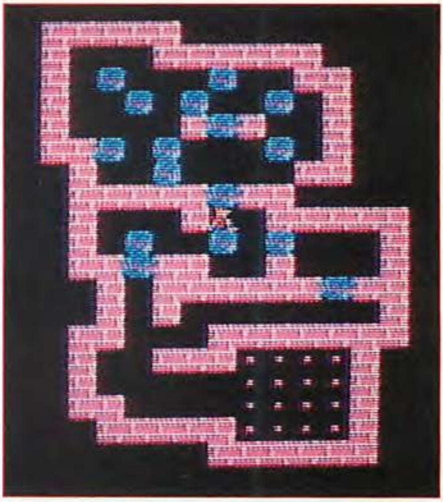
STAGE-74



なんの変哲もない1面である。上から下への通路さえできれば、一瀉千里、一気呵成、なんなく解決……ってことになりそうだが、そうは問屋がおろさない。中央の格納地点で、たっぷりとひや汗をかかされることになる。

この面での格納テクニックは、多分、名人クラスのものだろうね。いつものストック技も使えないし、何度か、悶絶させられるはずだ。テクニック的には、この面から教えられることが少なくないと思うよ。

STAGE-55

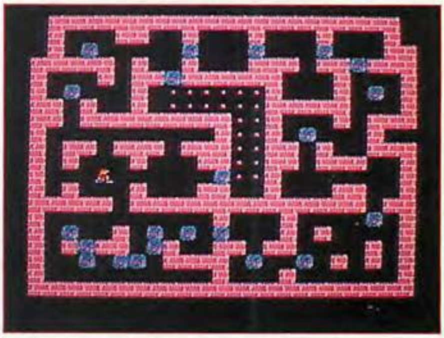


イジの悪さでは人後に落ちぬつもりだったけれど、この面での洗礼を受けて、「倉庫番」の作者にだけは、脱帽せざるを得なかった。

中間部から、まず、2個、上へ入れる。そうしなければ、どうにも身動きがとれないからなんだが、この目的を達成するために死ぬ思いをさせられる。しかも、目的を達成し、ほっと一安心すると、格納地点に第2のワナ！

いやはや、おそれ入りました。イジワル大将軍の名称は、さしあげますよ、今林さん。

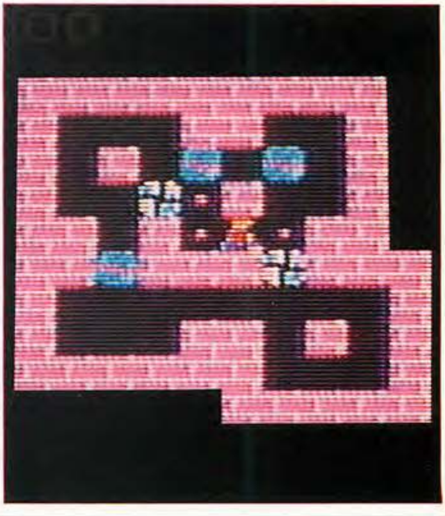
STAGE-125



すごいんだなぁ、これ。はじめのうち、ゴール寸前まで行ったのに、5000手をオーバーしてthe end ってことが何回もあった。そう、5000手を越えると、GAME OVERになっちまうんだよね、ファミコン版は。

手数がかかるって点からいえば、一種の力わざになるんだけれど、それだけでは、決して、ない。あることに気づき、あることをしないとどうにもならないんだよね、この面は。

STAGE-107

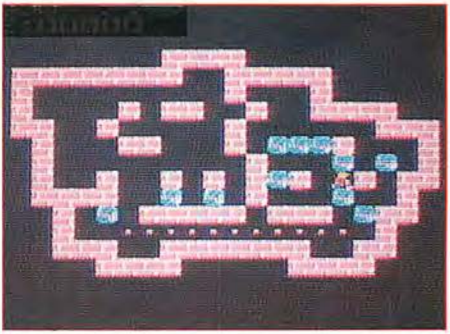


倉庫番の場合、小品だからといって、油断はできない。いや、小品のなかにこそ、曲者が多いのだ。さしずめ、これなどはその典型。

行動の経済性を重視して、手近かの荷物を手近かの格納地点に入れようと考えている人などこのパズルの愛好者のなかにはいないだろうけれど、この面では、急がばまわれって格言を、身にしみて、つくづくと感じさせてくれるんだ。

くるくる、くるりと荷物をまわす——もう、曲芸の極致みたいなもんなんだよね。

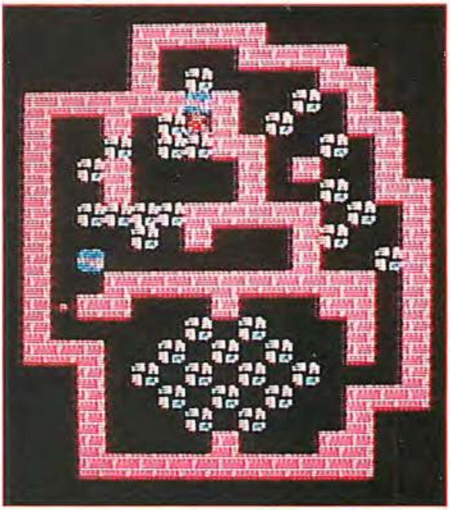
STAGE-96



悪戦苦闘、はじめてこれをクリアしたとき、思わず、鬼の執念と名づけたね、この面を。それほど、一筋縄ではいかないのさ。

右から左へ、まず、荷物を運ぶのだが、右がわでの荷物の整理のしかたといい、左サイドでの格納のしかたといい、いずれも半端じゃない。しかも、漫然と荷物を運ぶだけでは、この面、ぜったいにクリアできないのさ。好きなんだなぁ、そんなところが。

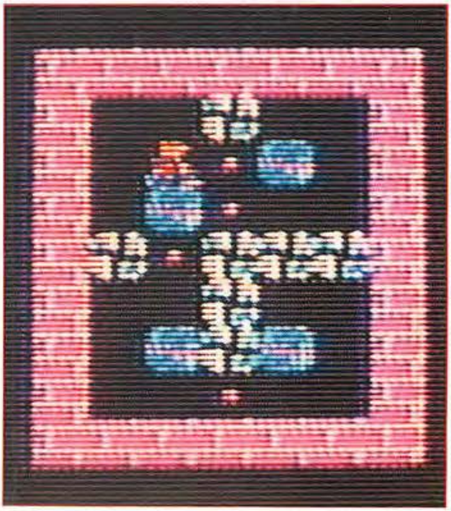
EXT-4



セガ・ヴァージョンでの68面。なぜか、ファミコン版には入らなかったのだが、なかなかの難解面だ。未処理の2個を処理するために処理ずみの32個をグシャグシャに動かす、このつらさ。しかも、じっとみつめていると、実現不可能みたいに思えてくる。ひょっとして、作者のバグではなかったのか?

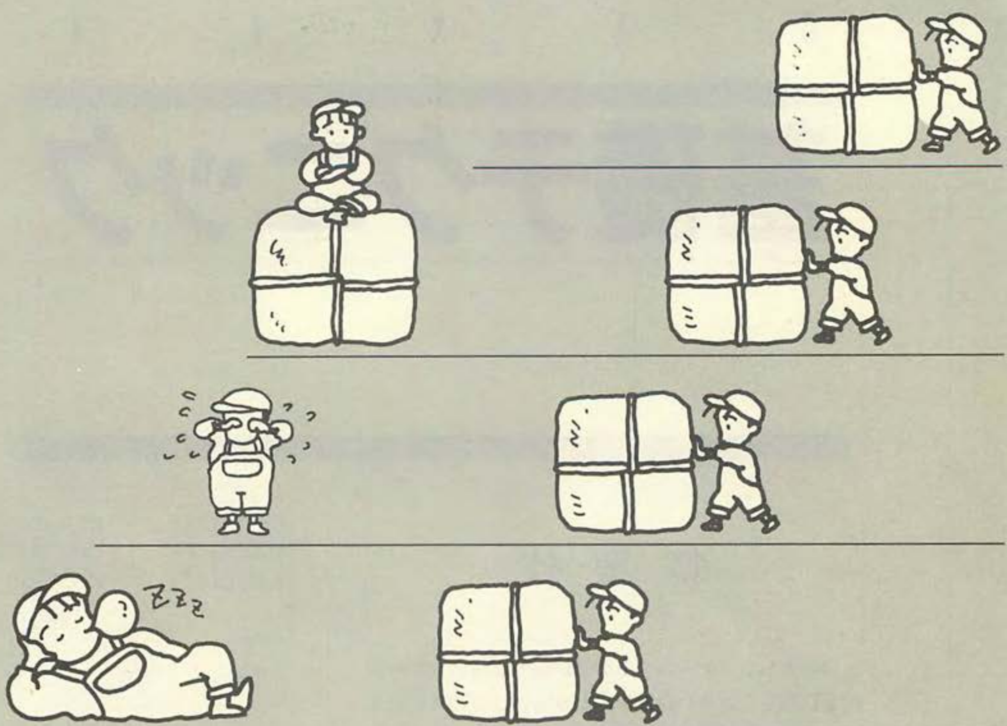
そして、みごとにクリアしてみると、その爽快さは筆舌につくしがたい。解けるんだよね、この面も、うん、不可能じゃなかったのさ。

新　作



この本のために、新作面が8本、作られた。おせじ抜きに評価して、どれもこれも水準以上のできばえだが、なかでも、一段と優れているのが、この面。

見ての通り、作りはシンプルである。だが、それに反比例して、中味は濃い。149面と同じように、どう動かしても、最後の1個で、荷物を押すことのできぬ、逆の側に立たされてしまうのだ。こんなはずではなかったのに、と、自分の才能のなさに気づかせられる1面である。



基礎テクニック&各面攻略ヒント集

BASIC TECHNIC

HINT

ステージナンバーはファミコン版です。
他の機種の場合、巻末の早見表を見て下さい。

B A S I C

基礎テクニック

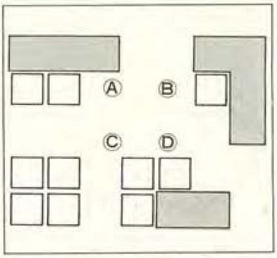
整理技

倉庫番というゲーム、その名の通り倉庫のなかの荷物を整理しなきゃいけない。しかも、このパズルはイジワルだから簡単には荷物を片づけさせてはくれない。

そこでこの整理技の登場というワケだ。整理技といってもただ荷物を整理するワケじゃない。通路を確保したり、邪魔な荷物を整理したり、つまり、格納地点に荷物を入れるための準備をする。これが倉庫番・整理技の基本姿勢だ。また倉庫番には、〝急がば回れ〟というコトワザもあって、格納地点の近くの荷物はすぐには入らないというケースが多い。こんな場合も荷物を整理してやれば、スムーズにいく。要するにこれをマスターしておかないと、このゲームはうまくいかないということだ。いま倉庫番をやっている人も、これからはじめようという人も、これは徹底的に反復練習しておこう。

だが、倉庫のかたちは各面によってさまざまだし、また荷物の数や位置も千差万別だ。ここは冷静に、そして頭をフル回転させて、荷物の整理にあたらなきゃいけない。そう、各面を的確に、そして臨機応変に荷物が整理できて、はじめて〝整理技〟を身につけたといえる。早く憶えてしまおう。

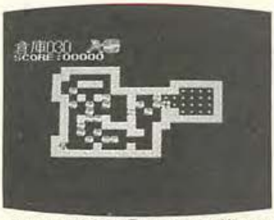
そこで右の29面をみてほしい。この面もなにやら、一筋縄ではいきそうにもない。よくみると意外に倉庫



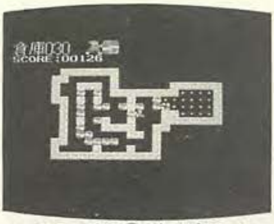
倉庫番・ダメ技、こうなってしまえば一巻の終り。気をつけよう。

ファミコン29面①。ちょっと考えれば意外にカンタンかも………

ファミコン29面②、整理技が完成いつもこの調子でいたい。



ファミコン30面①。これには悩んだ人がけっこういるみたいだ。



ファミコン30面②。整理ができたこのかたちに意外に気づかない。

ファミコン41面。こうなれば楽勝。でもどうすればいいのかなあ……。

ファミコン55面①、頭を悩ました人も多いのでは………。

は余裕がある。このスペースをうまく利用すれば、通路を確保して、なおかつパズルを完成させることができそうだ。そしていろいろためした結果、29面②のようにうまく整理ができた。こんなかたちになれば、〝田の字固め〟をつくる心配もないし、手順さえ間違わなければ解くのは目前だ。この調子でやれば150面征服も夢ではない。がんばってみよう！

つぎに30面をみてほしい。これは今の29面よりは、ちょっと厄介だ。格納地点の近くには邪魔な荷物があるし、やたら荷物が通路をふさいでいる。しかしこれも整理技をつかって荷物をうまく処理すればなんとかなるはずだ。失敗を恐れず何回もチャレンジしていけば荷物を整理するコツがわかってくる。そして30面②はうまく荷物が整理されてるし通路もちゃんと確保されている。いつもこれぐらいうまくいけば問題ない。

ところで、この整理技というのはちょっと〝技〟にはみえない。しかし倉庫番をやりはじめると、じつは細かいテクニックをつみ重ねないとできないことがわかる。実際に何度もアタックしよう！

おそらく、倉庫番を解きすすんでいくうちに、難問にぶち当たるに違いない。ここの29面や30面などは、比較的やさしい問題だ。それよりは、ここの41面のほうがよほど難かしい。チャレンジしよう。

また後半の面は、前半とは難度のレベルが違うから相当な覚悟が必要だ。

ストック技

この技はじつによく使う。倉庫番も後半になるとあたり前のように使われる。しかも、この技を使わなければ絶対といっていいほど解くことは不可能なのだ。

では、このストック技というのはどんなものなのか大きくわけて、ふた通りの使い方がある。まず、荷物をあるブロックから別のブロックにうつすというヤツだ。

これは邪魔な荷物を整理技で処理しようとしても、

どうにもならないときに、その荷物を別のブロックに動かして処理するというものだ。もう一つは、格納地点の近くに荷物をストックするというヤツだ。倉庫番というパズル、はじめのうちは格納場所も素直で単純に荷物を入れるだけで気を使わなくても済んだ。しかし後半になると格納場所も意地悪なかたちになって、単純には荷物を入れることができない。そんな時に、よく使われるのがこのストック技だ。しかし荷物をストックする場所は、その都度違うからよく考えてストックしないといけない。このことを頭に入れながら、ひとつ具体的にみていこう。

右はファミコン版55面だ。この面、絶望感にさいなまされている人もけっこういるみたいだ。よく観察すると中央のブロックに2個、邪魔な荷物がある。これは上のブロックを整理して、そこにうつすしかない。だがストック技を使ってうまく処理しないと荷物を2個入れるなどは不可能だ。でもこれがうまくできるのだ。

55面②をみると、じつにうまく処理されていて、いままで頭を悩ましていたことが解消されている。これでストック技の第一段階はクリアした。しかし喜こんで無闇に荷物を格納場所に入れていると地獄をみることになる。最後に荷物が入らないのだ。これは55面③のように2個、荷物をストックするのが正解なんだ。

これは実際に55面④をみればわかるけれど、手前の下の列が、このストックをしていないと入らないのだ。

これに気づくのに、多くの人は考えこんだに違いない。で、これがわかれば55面⑤のように最後の荷物を入れて完成だ。この技、本当に重要だから憶えよう！

しかし、55面の〝ストック技〟は大変だと思う。実際にやってみれば、そのことがわかる。なぜなら、この55面は、倉庫番ベスト11に入るツワモノだからだ。

ちなみにベスト11のなかで、STAGE96、STAGE125なども、キリキリ舞いさせられること受けあいなのだ。

96面は、荷物を右から左へ全部こうしてストックしなければならないし、125面は、ちょっとみただけでは5個しか入らない場所に6個荷物をストックしなけりゃいけない。最後にはメーンイベンターとして 150面

ファミコン55面②、ひとまずストックが完成して

ファミコン55面③、格納場所の近くにストック

ファミコン55面④、ストックの威力を発揮して

ファミコン55面⑤、やったあ、これでこの面もクリア。

ファミコン32面①、なんだか規則正しく荷物が並んでいる。

ファミコン32面②、うまく処理して荷物を格納地点へ

ファミコン32面③、これできまりだ。もう完成目前だ!

ファミコン42面①、これで準備ができて、さあ始めよう。

がまっている。これはすごいぜ!

蛇腹（ジャバラ）くずし

この技はあまり多くは使れない。しかし左の32面のような通路のときは、これに限る。この面どうみても荷物が邪魔だ。しかもすんなりは動きそうにない。しかし格納地点に荷物を入れたい。通路が狭いからデタラメに押すと〝田の字固め〟ができてしまう。じつはこの荷物、ある順番に荷物を押せばカンタンに整理できるのだ。32面②をみると、一番上の荷物を別にして荷物を全部右に1つ押している。これで荷物を押し出すことができた。あとは順番に一段づつ荷物を下に出すように繰り返せば、㉜面③のように荷物をキレイに出すことができる。しかしこの動き、荷物を1個づつていねいに押さなきゃならないので根気がいる。これがじつに厄介だ。でもこれをマスターしておかないとあとで後悔する。とくに後半、このワザを使う139面などはしらないと解けないぜ!

スイング・ドア

この技は、便利なことが多い。とくに倉庫番では、「この荷物をうまく処理できればなぁ。」という思いで苦い体験をした人も多いはずだ。そういう人には徹底的にマスターしてもらいたい。

これを憶えることで、今まで難問に思っていた面も案外ラクに解ける。ちょうど、どんでん返しのように荷物をドアのようにして、あるブロックから他のブロックにいったり、きたりできる。これは大した威力を発揮する。また倉庫番を解き進んでいくうちに、この技を使わないと絶対に不可能な面もでてくる。

では具体的にはどうなるのか。さっそくファミコン

版の42面を例にやってみよう。

この面、格納場所は大きく分けて2ケ所ある。しかし、その格納場所までどうやっていくのか、今まで憶えた整理技やストック技などではどうしようもない。

そこで42面①をよくみてもしい。右下のブロックをちょっと整理して荷物を上の通路まで押し上げたところだ。そして42面②は上から下に荷物を押して格納地点への通路にいるところ。やったね。これで中央の上の格納場所に荷物を入れることができる。

つまり、スイング・ドアとはまさに荷物をドアのようにあつかうため、こういう名前がついたんだ。

これであとは形助のいたブロックに左から荷物を押しながら入って同じように繰り返せばいい。

これでまず第1のスイング・ドアは片づいた。しかし、この42面、もう1つスイング・ドアを使わないと解けないのだ。これは、ストック技や整理技などとからんでいるから案外難かしい。そして多くの倉庫番がそうであるように、どこでスイング・ドアをつくるかがポイントになってくる。この発見ができたら、ある意味で倉庫番は解けたことになる。

そこで42面③をみてほしい。これは中央の上の格納場所に荷物を完納して、なお左下のタテ1列に並んだ格納地点の荷物を整理したかたちなのだ。当然入れるべき荷物は格納場所に入っているし、ストックもできている。しかし注目してほしいのは左のタテ1列の格納地点にある2個の荷物！　この上の荷物が、じつはスイング・ドアなのだ。42面④をみてほしい。その荷物をスイング・ドアとして荷物を1個納めているところだ。おそらく、おおくの人が悩んだに違いない。

そして42面⑤。これは残りの荷物を入れれば、まさに解けたというところ。これでこの面も完成だ。

正直いって、この面スイング・ドアの力で解くことができた。しかし、この技の最大の難関は 125面だ。実に巧みにスイング・ドアが仕かけてある。(正)

ファミコン42面②、やったね、これで通路完成！

ファミコン42面③、ここまで整理できれば、完成は目前だ。

ファミコン42面④、発見が難しいスイング・ドアなのだ。

ファミコン42面、ここまでくれば一安心。やったね！

けっして

一人でしないで下さい
倉庫番

Presented by THINKING RABBIT

マイコンゲームに対する女性の考えは徐々に変わりつつあります。一昔前はコンピューターをまったく知らなかった為、「コンピューターでゲームを少しね。」などと気取って言うと、ただ単純に「すごいわね〜」という返事が返って来、これは使えそうだぞという考えがムクムクと起きてきたものでした。しかし、時代は変わりゆくものです。マスコミの多大なる努力で、マイコンは暗いというレッテルッテルを貼られるわ、ファミコンが大ヒットするわで、女性の受けが非常に悪くなってしまいました。もはや彼女達との話題に「休日は家でゲームを……。」なんて言おうものなら「暗いわね〜」、「子供ね〜」はては石まで投げられた人すら出現する始末です。しかし、このままでは清く正しいゲーム青年にバラ色の将来が来るはずがありません。そこでシンキング・ラビットは深く同胞の身になって考えました。そしてついに完成したのです。深く暗い道のりを辿って来た兄弟達の朗報として今ここに発表できることを誇りに思い、また発表の場を与えていただきました、田中潤司氏ならびにスケールの石井氏に感謝の意を表したいとおもいます。発表いたします、秘伝ゲームをしながら彼女を作る方法／　題して……
「けっして一人ではしないでください『倉庫番』　　これで人生はバラ色です。

けっして一人でしないで下さい

「倉庫番」

ゲームで彼女を見つける方法

『倉庫番』はとてもデリケートなゲームです。勿論、『倉庫番』で彼女を見つけるには、それなりのシュチュエーションと最低限の準備は必要です。しかし一生の伴侶を見つけることを考えれば、易いものだと言わねばなりません。『倉庫番』による彼女獲得は、ほんの少しの才能とわずかな努力だけでいいのです！　さてそれでは『倉庫番』をするに当って大切な場所設定から考えてみましょう。先ずは、おもむろに友人2〜4人に電話をかけ「パーティするから来ない？」と誘います。当然、同数の女性も確保します。その場合、意中の人を入れるのを忘れないようにして下さい。老婆心ながら友人たちは自分より、ややランク落ちを選びます。余り不自然にならないよう一人だけ男前を仲間に引き込むのもよいでしょう。一つだけ注意しなくてはならないのは、その人物がプレイボーイや彼女のいない人でないことを確実にチェックしておかなくてはなりません。ただその場合にも、ぎこちなくならないよう自然に振る舞わなくてはなりません。あくまでもナチュラルに……。もう一つ大切なことはあくまでも男女同数でなくてはなりません。意中の人

以外はどうでもよいのですから、はっきり言ってブスでもＯＫです。そして当日は一応、パーティだと言って誘っている訳ですから、それらしい用意は必要ですが、ただ一つ違っているのは、テーブルの真中にでんとパソコン又はファミコンが鎮座している点です。ここにきて、また女性から反発があると思われるかも知れませんが、ご安心下さい。実は日頃からパソコンはネクラ、ファミコンはガキなどと公言はばからない女性達ではありますが、まだまだ多くの女性が、パソコンなら、はっきり知らない。触ったことがない。ファミコンならやっぱり遊びたい、という本音がありますから現実に目の前に出されると、日頃の言動どこ吹く風と興味を示し始めます。たとえ、その時にそのような態度を見せなくとも心配しないで下さい。それはポーズですから……。会話が盛上がって「どうしてパソコン(ファミコン)がここにあるの？」という話題に触れたとき、初めてパーティ用の楽しいゲームがあることを告げます。そのとき「コンピューターゲームは、独りでするものじゃない。みんなで楽しむ為の道具さ」等と、彼女達の日頃のイメージをくつがえすような言葉を、さりげなく付け加えるのを忘れないで下さい。そうすると彼女達は、何が何だか分からないまま、あなたを尊敬し始めます。ここでようやくコンピューター(ファミコン)のスイッチを入れる訳ですが、パソコンの場合は当然、プログラム入りのディスケットはオートスタートするようにセットしておかなくてはなりません。ファミコンならＡ、Ｂ面を間違えないようにしなければなりません。ここで、もたもたすることは死を意味します。なぜなら彼女達の話題が他へ飛んでしまうと、もう二度と返ってきません。あなたはスイッチを押す手を宙に止めたまま、まんじりともできず自分の不運に一生、泣くことになります。その間、長く見積もって約２秒。ここは練習あるのみです。しかし、たとえ完璧にそこまで終えたとしても万が一、ディスケットが立ち上がらない場合も出てきます、勿論、予備のディスケットを用意しておくことは当然ですが、いくら素速く行動しても再ブートするまでに、あなたの持ち時間はオーバーしてしまうでしょう。そこはあなたのエンターティメントに期待するしかありません。漫才学校にでも通うのも一つの方法でしょう。話がそれましたが、もしあなたが奇跡的に最高の芸で再ブートまでの間、彼女達の注意を引き付けることに成功したとしてもここで安心してはいけません。あの一番、恐ろしい落し穴があなたをまっているのです。この恐ろしさに比べたら今までの注意事項など、ものの数では有りません。その恐ろしさとは、あなたが再ブートする時あわてて、日頃愛用しているリアルタイム・ゲームのディスケットをスタートさせてしまうことです。その時はもはや人生をあきらめるしかありません。引き際が肝心です。さて、最後にもう一つだけ注意点を書き添えておきます、これは努力以外の不運から来ることですが、もしその場の誰かの不注意で、あなたの大切なパソコンまたはファミコンにジュース、もしくはビール、あるいはポカリスエット等がこぼれて『倉庫番』が実行不可能になった時、もうこれは天災以外なにものでもありませんが、やはりこれは神が自分に与えた試練だと取るのがいいでしょう。勝手に天罰だ等と嘆くのもいいとは思いますが、それでは進歩がありません。勿論、泣き叫ぶ、あるいは大騒ぎをする等というのはもう論外で墓穴を３つ掘っても足らないでしょう。この場合もはや『倉庫番』は出来ないのですから、あきらめてくれと書けばいいのですが、アフター・サービスとでも受け取って頂ければ幸いです。ようするに、ピンチをチャンスに変えればいい訳で、この場合３通りの考えが成り立ちます。つまりジュースか何かをこぼしてパソコンあるいはファミコンを壊した相手が、意中の彼女の場合、それから友人である場合、最後に頭数を揃えただけのブス、いや失礼、女性の場合があり、勿論、それぞれ対応を考えなくてはなりません。しかしながら、その場での態度は全て同じ

です。鷹揚に、そして何も無かったような態度で接します。たとえあとで、友人やその他の女性に修理費用を水増しして請求するにしてもです。もし、それが意中の彼女の場合、当然本人からお詫びの言葉が出るでしょうから、その時は少し間をおいてから「機械は壊れるものだから……」等と言いながらも多少つらそうに、しかもそれに耐えている感じを表現してください。まじな気持ちを利用してはいけません。あくまでも演技ですから。パソコンの場合、もし出来るならば本当は高い機械であることもそれとなく感ずかせるのもよいでしょう。ただこれは、オスカー賞ものですからよほどの自信が無い場合は避けるべきです。浅はかにも月賦の残高表などを見せたり、いい所を見せようと自分で直せるから等とは絶対に言ってはいけません。嘘はいけません、嘘は。たとえ本当に直せるとしても、やはりここは言うべきではありません。なぜなら、もしも将来、彼女とうまくゴールインした場合を考えてみてください。すぐに家の具合の悪い所を見付け出し、あれを直せ、これを直せと言うに決まっています。今のうちに自分は修理等は出来ないということを印象付けることが大切です。正しく、明るいゲーム青年は10年後のビジョンを持って行動するものです。おっと思わず自分の失敗を書いてしまいました。話を戻しましょう、もし犯人が他の人物の場合、本当に許してあげてください。何も怒ったり、責めたりする必要は全くありません。後で請求すればすむことですから。ハイ。さて幾多の困難を乗り越えて無事に『倉庫番』がスタートすることができたら、あとは簡単です。その場に居る全員に難しそうな面、そう149面あたりを挑戦させてみてください。まあ、よっぽどの天才か知ってる人でなくては、すぐに解けません。全員があきらめかけた頃に、『どれどれ？　こんな面は始めてだなあ……』等とつぶやきながら解いてください。あなたは事前に解いて、完璧にマスターしているのは言うまでもありません。ただし、見事に解いてはいけません。あくまで考えて解いているふうを装ってください。しかし気を付けて下さい。不幸はいつもあなたの隣にいます。例えば前夜、徹夜して覚えた解き方の手順を忘れてしまうことがよくあります。そこが『倉庫番』の恐ろしい所ですが、これはよく起こります。作者ですらそうですから、しっかりとマスターしておかないと必ず襲われます。これを当社では「倉庫番の呪い」と呼んで怖がられています。もうひとつの注意として気を付けなくてはならないのは、あなたより先に友人が解いてしまうことです。それだけであなたの計画は水の泡になってしまいます。それどころか、あなたの意中の人の気持ちが彼に傾いてしまうことも考えられます。そのためにも事前に友人の知能指数や、『倉庫番』を持っていないか等を調査する必要があります。すべて「備えあれば憂い無し」に尽きます。ここまで来たら勝利は目前です。最大の効果があった頃を見計らって、早めにゲームを切り上げ話題を変えます。彼女達が、もう少しゲームに未練が残っているぐらいが引き時と考えてください。その方があなたにも好都合です。ボロを出さなくて済みますし、あっさりとした態度に好印象を与えます。彼女達はあなたの明るく、正しいゲーム・ライフに新鮮な驚きを見い出すでしょう。そして夜も更けパーティが終わりに近づく頃、彼女の瞳にはあなたの姿が映っていることでしょう。めでたし、めでたし。

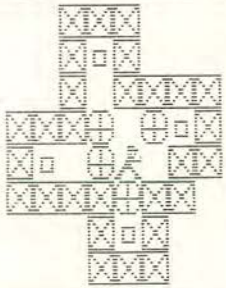
注：『倉庫番』は、あくまで手助けのゲームです。この通りに実行して、うまく行かなかったとしても、一切責任を持つものではありません。その場合、修行を積んでから再チャレンジしてください。もっとも同じ相手には難しくなると思いますが。もし、このゲームによって彼女獲得に成功した場合、シンキング・ラビットまでご連絡下さい………いやいやお礼など………。ディナーでも招待して頂ければ結構です。

STAGE 1 倉庫番の基本動作

これぞ倉庫番の基本動作。とにかく倉庫番は荷物をただ押すことしかできない。まちがって壁に押しつけてしまった荷物は二度と引き戻すことができなくなる。ヘタをすると命取りに。この面はそうならないための練習面だ。

これで悩むようなら君の才能はパズルにゃ向かない。パズルはハッキリいって頭の勝負だ。これから絶対不可能に思える面が続々と登場するけれど、その面だって荷物を押すことで解決しなきゃならない。この面では荷物が上下左右どの方向にも動くということをしっかりマスターしよう！　(正)

基本手数—10手

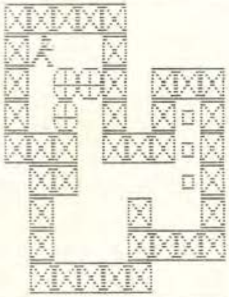


STAGE 2 倉庫番独特の動き

NO.002

第１面が倉庫番の基本動作ならば、この面はその応用編だ。この面を見てもらえればわかるけれども、ただ荷物を押していては目的の格納地点に納めることができない。そこで一工夫だ。とりあえず荷物をいったん下に押し出しておき、通路を確保する。そして回り込んで方向転換をして荷物を押す。これでこの面は解決だ。あとは同じように残りの荷物を入れればいい。なんだか面倒くさいなぁと思う人がいるだろうが、これが倉庫番独特の動きなんだ。この動作は数多く使うことになるだろう。これができないと苦戦することになるぞ！(正)

基本手数—93手



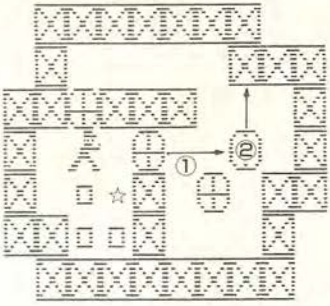
STAGE 3 倉庫番らしい動き

NO.004

この面の攻略ポイントはまず中央にある荷物を矢印①のように運び、通路を確保する。そして下に回り込み、右側の荷物を矢印②のようにひとつ動かせば、通路完成。あとは上に回り込み荷物を片づければオシマイ。

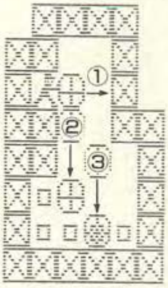
注意しなければいけないのは、☆マークには先に荷物を入れておくこと。そうしないと後悔するぞ。まずは倉庫番らしい動きがでた面だね。
するぞ。まずは倉庫番らしい動きがでた面だね。　(正)

基本手数—114手



STAGE 4 倉庫番の動きに変化

NO. 003

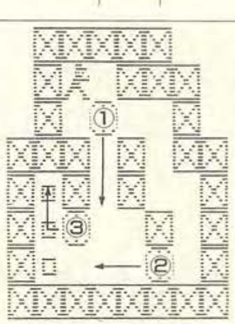


基本手数—33手

攻略のポイントはとにかく通路を確保すること。まず荷物を矢印①のように押し、自分の下にある荷物を矢印②のように押す。さらに右側の荷物を矢印③のように押す。一応通路は完成だ。次に、いちばん下の荷物を格納地点の左はしに押し込む。これであとは矢印③のように押した荷物を上に回り込み下に押して格納地点に納める。あとは手順をまちがえないように残りの荷物を順番に納めればいい。ここで倉庫番の動きに変化があるぞ。つまり矢印③で動かした荷物だ。ストレートに格納地点に納まらないヤツをどう処理するかだ／　(正)

STAGE 5 ちょっと、ひねくれている

NO. 005

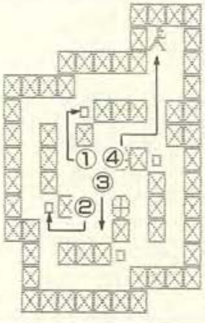


基本手数—50手

この面はちょっとひねくれている。荷物をストレートに格納地点に入れようとしても絶対に入らない。通路をふさいでいる荷物を処理して通路を確保すること。これがポイントだ。まず自分の足もとにある荷物を矢印①のように押す。こうすれば下に回り込めるね。そして右下の荷物を矢印②のように押す。まちがっても格納地点に入れてはならない。そうしたらオシマイ／　ここははやる気持を押さえてそのまま左下の荷物を矢印③のように押し込む。あとは通路確保のために残っている荷物を押し出して格納地点に納めて完成。　(正)

STAGE 6 さぁ登場／ストック技

NO. 006



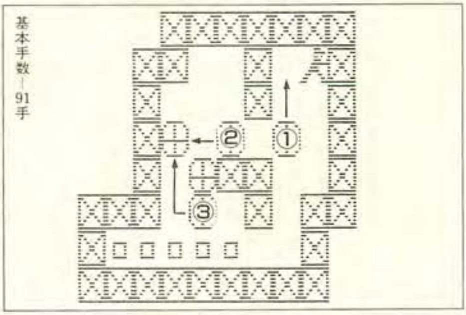
基本手数—142手

さあ登場／　ストック技。この面の攻略のポイントは荷物を1個ある場所にストックして通路を確保することにつきる。そうしないと最後の1個が格納地点に入らない。こうならないために注意しよう。左上の荷物を矢印①のように上の壁に押しつけ、一端離れて下から回り込み右側に押す。これでよし。次にそのまま下におりて左下の荷物を下に押し、矢印②のように回り込んで格納地点に納める。ここまではカンタンだ。次に中央の荷物を上から下に矢印③のようにひとつ押し下げる。ここがポイントだ。こうして通路を確保。右上の荷物を上に押し、矢印④の所にストックして完成だ。つかれるなぁ／　(正)

STAGE 7 格納庫の右はしに……

NO.007

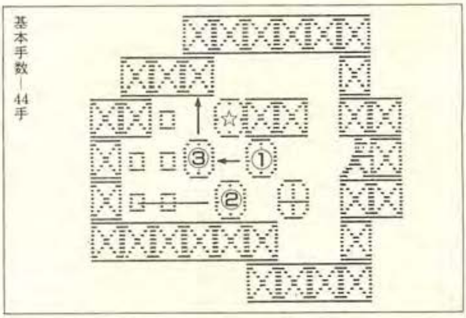
この面は一ヵ所ワナがある。格納地点に入れる荷物の順番に気をつけないと泣くぞ／ 右上の荷物を矢印①のように上に押し、通路を確保する。つぎに上中央の荷物を矢印②のように押す。そして左上の荷物を下に押し、回り込んで格納地点の左はしに納める。中央の荷物も同様に納めて、左下の荷物を矢印③のように押す。そしてふたつ並んだ荷物の右側を下に押し、格納庫の右はしに入れる。 (正)



STAGE 8 ポイントは☆の荷物を……

NO.008

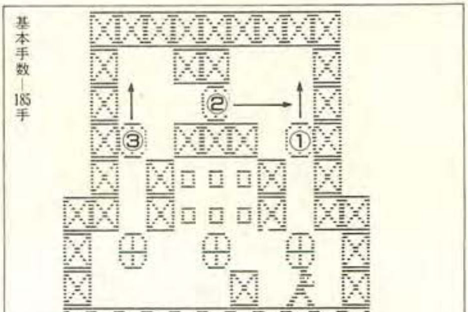
この面はさきほど難かしくはない。中央の荷物を矢印①のように左がわに押し、そのまま下において左がわの荷物を矢印の②のように格納地点の左はしに納める。こうしておいて中央左がわの荷物を矢印③のように上に押す。そこで一端その場から離れて回り込み、☆の荷物を上からひとつ下に押す。こうなったらシメたものだ。あとは格納庫に納めればいいだけの荷物3個を順番に納めて完成だ。 (正)



STAGE 9 右はしから順番に荷物を

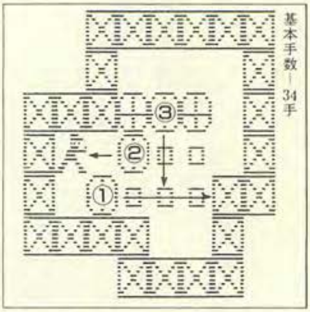
NO.009

はじめに格納地点の下にある荷物を片づけてしまおう。ただ、ここで注意しなければいけないのは、この格納地点は右はしから順番に納めていかないと荷物が入らないことだ。これに注意しながらとりあえず下の3個を整理。次に右はしの荷物を矢印①のように押し反対側にまわり、左はしの荷物を矢印②のように押す。こうして通路ができたら上に入り、中央の荷物を矢印③のように押す。あとは順番に納めて完成。 (正)



STAGE 10 この面は、頭をつかう

NO.010



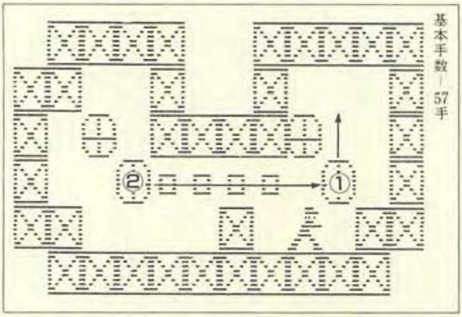
この面は頭を使うぞ。まず左下の荷物を矢印①のように格納地点の右はしに納める。こうしておいて中央の荷物を矢印②のように左がわにひとつ押しておく。ここがポイントだ。あとはそのまま上に回り込み、3個並んだ荷物の真ん中を格納地点の下段中央に納める。

こうしておけば楽勝。あとは先に左がわに押した荷物を格納地点の上段右はしに納めて、残った荷物を順番に……。ヤッタね／

でも、こうしたトリックがみつからないと小さい面だけに苦労させられる。よく訓練しておこう。（正）

STAGE 11 本当の苦しみはこれから

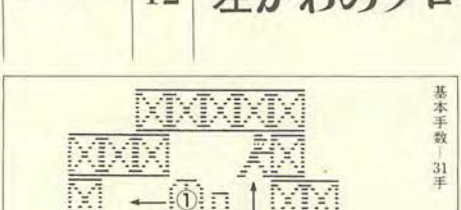
NO.011



荷物を片側に整理することがポイントだ。右がわの荷物を矢印①の地点まで押す。こうしておいてから左がわに回り左下の荷物を矢印②のように右がわに押して来る。これでこの面もあとは手順をまちがわなければカンタン。ただこの手の“荷物を入れ換える”という動きは96面で苦しめられるし、最後の150面に至っては、相当な覚悟が必要。本当の苦しみはこれからはじまる。いや深夜の絶望感かな。（正）

STAGE 12 左がわのブロックをうまく……

No.54

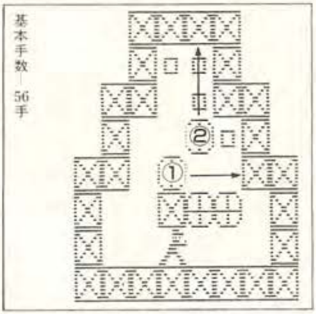


攻略のポイントは左がわのブロックをうまく使うこと。まず左上の荷物を左へひとつ押す。それから下にまわり、左がわの荷物を上へふたつ押し、中央の荷物を矢印③の地点まで押す。それから下に回り、左がわの、荷物を上へを②の荷物の左がわの格納地点に納める。そうして③の地点にある荷物を下からひとつ上に押し、左がわにひとつ押す。あとは回り込んで荷物を押せば完成。けっこう手順がややこしい。（正）

STAGE 13 最初に考えさせられる？

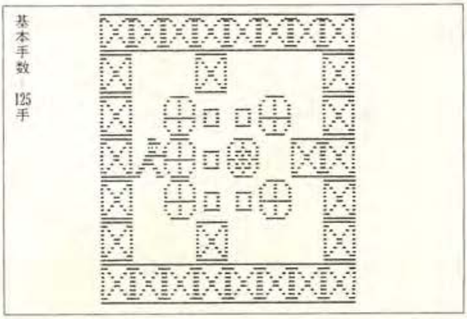
最初に考えさせられるのがこの面だ。まず左がわ中央の荷物を矢印①のように壁がわに押す。そして中央の上の荷物を矢印②のように格納地点に納める。こうしておいて下に並んだ荷物の左がわの荷物を左にひとつ押す。ここで先に①の所にもっていった荷物を下にひとつ下げる。これでこの面は半分は解けた。ここでまた一工夫。今度は下にふたつ並んだ荷物の上にある荷物をひとつ左がわに押す。こうしてまた下にふたつ押し、さらに左にひとつ押す。

あとは誰でもワカる形になった。万才！　　　　（正）



STAGE 14 左がわの上下の荷物を

最初の難問。この面は左がわ中央の荷物を押してはダメだ。まず左がわの上下の荷物を右にひとつずつ押す。つぎに左がわの中央の荷物を上にひとつ押す。これで内に入り右がわ中央の荷物を右にひとつ押す。そこで一工夫。左がわ下の荷物を左にひとつ押す。そして右がわ下の荷物を左にふたつ押す。あとは残りふたつの右がわの荷物を上下にふたつ並んだ荷物の右がわにひとつずつ押しつけて完成。　　　　（正）

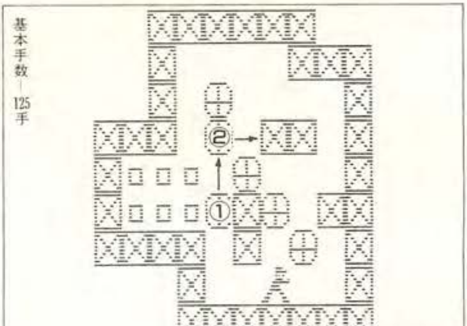


STAGE 15 意外にカンタンな面

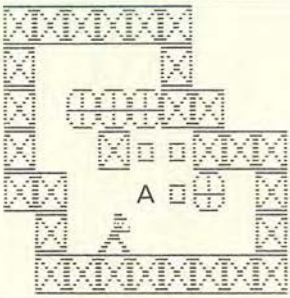
この面は一見するとなんだか荷物の通路を確保するのが難しそうだね。でもよく観察すると入れるルートはひとつしかない。

左下の荷物を矢印①のように押す。さらに左中の荷物を矢印②のように押す。これで解決だね。中央にできるルートから順番に荷物を入れればこれで完成。

実際に動かしてみれば、意外にカンタンな面もあるぞ。実行あるのみ。　　　　（正）



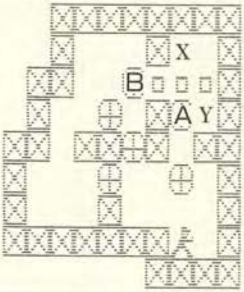
STAGE 16 Aの地点を利用して No.012



基本手数—64手

小さな面だけあって動かすスペースに余裕がない。とくに、上に並んだ3個の荷物の解決方法がこの面のカギになる。図に示したA地点をうまく処理して上下のループを作り、何回か荷物を動かせば、なんとかなるはず。こうした面は何度もやってみて失敗を重ねると解ける。ちなみにヒントは上の右がわの荷物をA地点にもってくること。あとは左に動かして——。もうわかったよね。（正）

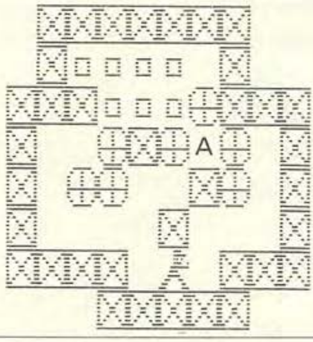
STAGE 17 格納地点に荷物が…… No.013



基本手数—99手

なにやら難かしそうだね。格納地点は荷物でふさがれていて、単純には入りそうもないね。しかし、よくこの面を観察すると、格納地点をふさいでいる荷物は2個だけだ。要するにこの荷物を処理できれば、あとはスムースにいきそうだ。ここで大きなヒント。図に示したように、まずBの荷物をYに、Aの荷物をXに入れるよう努力しよう。これさえできればこの面も終わったようなもんだね。先は長いなぁ。（正）

STAGE 18 格納場所は2つある？ No.014



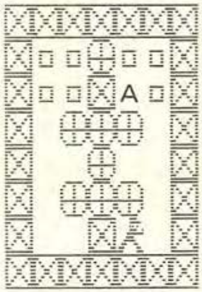
基本手数—141手

格納地点には2ヵ所から荷物を入れなきゃいけないぞ。この面、格納場所がひとつに見えるけれども、実はふたつなんだ。左がわの3個の荷物は左がわの格納場所に、右がわの4個は右がわの格納場所に入れなきゃならない。でも左がわの3個は問題ないよね。ようするに右がわの4個が問題だ。図にあるAマーク地点をうまく使って処理すると4個はカンタンに格納地点に入る。ちょっと考えれば楽勝だね。（正）

STAGE 19 これは、倉庫番のワナだ！ No. 141

はっきりいって、この面はカンタンだ。ちょっとしたアイデアで処理できる。図にあるAに荷物をひとつはこんでごらん。こうしておいてまわり込んで荷物を処理すれば、あとはルートがひらけて楽勝のはず。ただAの地点は一見、不要な場所に見える。これが倉庫番のワナだ。倉庫番のワナだ。倉庫番の作者はイジがわるい。この面などⒶの地点に荷物をおかないかぎり、解決しないよう工夫されている。わかってしまえばカンタンだけれども、こうしたワナはあらゆる面にある。作者は倉庫番のスペースをフルに使っている。（正）

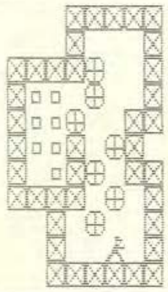
基本手数―60手



STAGE 20 倉庫番なんてチョロイぜ？ No. 015

さあ、一服しようか。ここまできたら、この面は一目見ただけでわかるはずだね。上のほうの3個ぶん入る広いスペースを利用して、方向転換すれば楽勝、楽勝。一見ややこしく思えるこの面は左右に荷物を処理してしまえば通路作りの必要もないし、格納地点にイジワルなところもないから、ストレートに処理できる。たまには、"倉庫番なんてちょろいぜ" といってみたいね。この面はまさにそれ。だが、安心してはいられないぞ。作者はこうした面を何面かにひとつ、作っているフシがある。安心させておいて地獄につき落とす、作者のワナかも！（正）

基本手数―110手

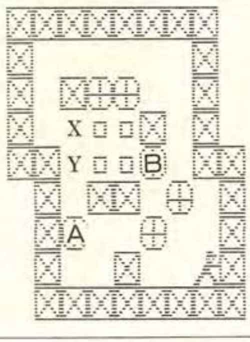


STAGE 21 推理小説の結末のように No. 016

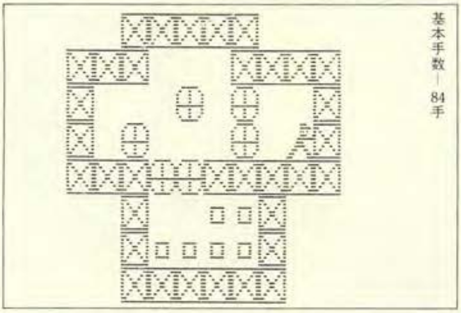
やっぱりワナだ。この面は手ごわいぞ。まず通路を確保しなきゃいけない。小さい面に共通しているけれど、荷物を処理しながら通路を作るのは、倉庫番の鉄則みたいなもんだ。この面もまさにそうだ。Aの荷物をXに、Bの荷物をYに入れられれば。半分は正解だ。この時点で通路ができていれば、これは全部正解だ。ただこの格納地点は左がわからふたつずつ整理していかなきゃいけない。そうすれば、まるで推理小説の結末のように一気に終わる。ただ、A、Bの荷物をX、Yに早めに処理できないと、苦戦するぞ！

解けてしまうと、なるほどね！ と思わず感心してしまうんだなぁ。（正）

基本手数―59手

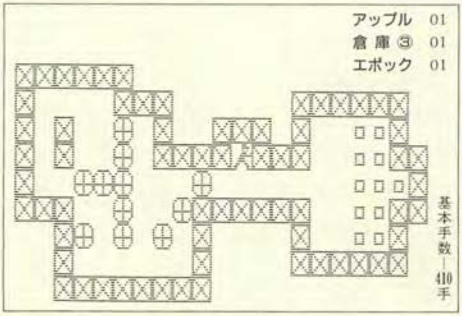


STAGE 22 一見、ラクにみえるけど NO.017



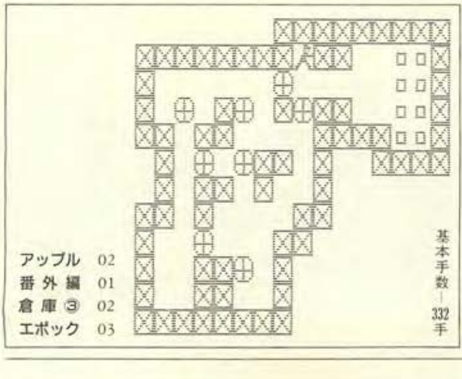
攻略のポイントは形助のいる右上のスペースだ。ここに荷物が1個、ストックできる。このストック・スペースをうまく使えば、大した問題はないだろう。ただ格納地点には注意したい。この格納地点には入口が荷物2個分ある。しかし、使うのは右がわのほうだ。ここから荷物を入れはじめないと、泣くぞ。いくら力んでも荷物が入らなくなるからだ。一見ラクにみえる面でも手が抜けないね！ （正）

STAGE 23 ずばり、最初の一手で解決 NO.98と似てるが違う。



細長い面だね。でもこの面は左がわに荷物がかたまっているし、なんだか楽勝ムードがただよっているね。はっきりいって、最初の一手で解決だね。ポイントは荷物を左がわに押して、通路をつくること。これができれば、なにも悩むことなく荷物を格納地点に納められる。ただ、この面からパソコンや他のゲーム機にも共通の面がはじまる。じつはこの面、アップル版の第一面だ。 （正）

STAGE 24 通路をつくらなきゃいけない NO.019



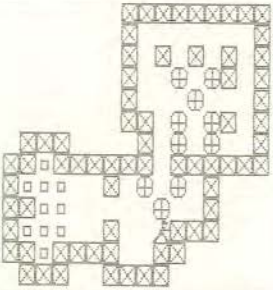
ちょっとみると、この面は通路を作らなきゃいけないことに気がつくよね。とくに左の中ほどの荷物が2個並んでいる場所をどう処理するのか、頭のイタいところだ。ポイントは格納地点から遠い荷物を早いうちに動かして、通路を確保すること。

つまり左上にある荷物をどうするかだ。そう、下に押していけば――。あとは格納地点だけれど、下から入れていくこと。そうしないと納まらないよ。 （正）

STAGE 25 整理技で突破すれば……

格納地点のとなりの部屋の3個を、まず片づけなきゃいけないね。ここらあたりから整理技も1個や2個の荷物を片づけるだけじゃダメなんだ。ポイントは右上の荷物を整理して下から2個、荷物を上に入れ、整理すること。これができれば、もうシメたものだ。下から整理する荷物は、真ん中のヤツと、右はしのヤツだ。とくに右はしの荷物は上にあげておかないと荷物が押せないよ。この面は整理技で突破。(正)

基本手数－432手



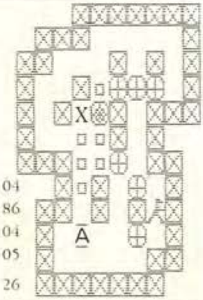
アップル 03
番外編 06
倉庫③ 03
エポック 02

STAGE 26 これは、序盤の難問です

NO. 021

序盤の難問。これはヘタに荷物を動かすと通路がふさがって一巻の終わりだ。そこで邪魔な荷物を整理／ Aの荷物をXに運んでおこう。これは問題ないはずだ。さてこれから一工夫しないとこのパズルは解けない。よく考えると右の上にふたつ、下にひとつ、小さな柱がある。これがクセモノだ。この柱をうまくつかえば方向転換もできそうだ。ちなみに格納地点の左がわの下からふたつと右がわの下からひとつを通路として確保しておこう。こうして荷物を動かしていけば大丈夫。最後に入る荷物は右上の柱の間にある荷物だぜ／ (正)

基本手数－148手



アップル 04
SEGA 86
倉庫③ 04
エポック 05
MSX ツールキット 26

STAGE 27 荷物が通路をふさいでいる

NO.022

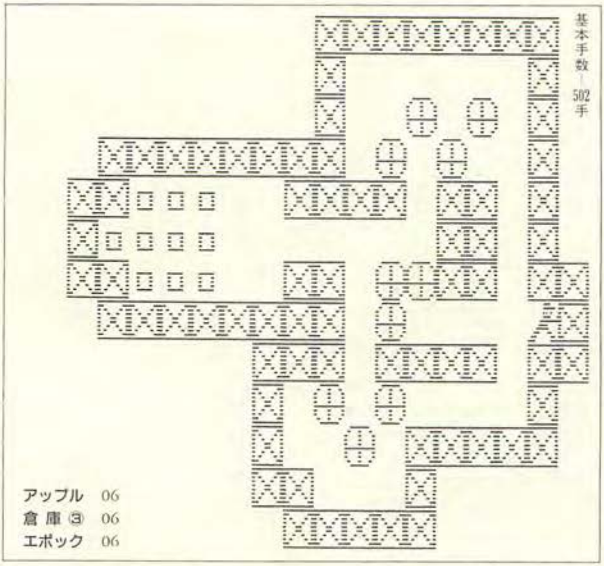
なにかいきづまりを感じてしまう面だ。通路の入口には必ずといっていいほど、荷物が口をふさいでいる。しかし、ここは勇気をもって荷物の何個かを入口に入れてみよう。倉庫番は荷物をくっつけてしまったらオシマイというルールを逆手にとったような面だ。これさえ、できてしまえばあとはオモシロイようにできるよ。一瞬、人を絶望に落とし入れるような荷物の配置の面は今後も多く出てくるから要注意だぜ／ パソコン版・セガの1面 (正)

基本手数－273手

アップル 05　倉庫③ 05
SEGA 01　エポック 04
倉庫① 01　MSX 01

STAGE 28 とにかく、たくさん歩きます

no.023

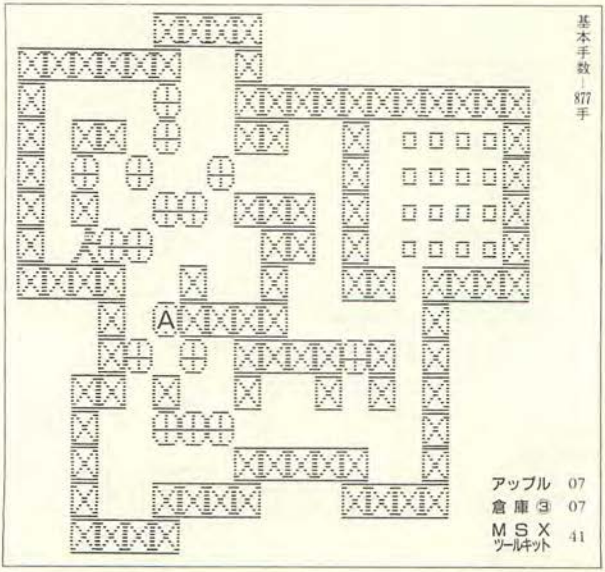


荷物をすぐに入れようとしても不可能だ。この面は荷物を入れようとする準備をしてからでないと荷物は入らない。

まず中央にかたまっている荷物のうち、1個を上に押し上げなけりゃ、なにもはじまらない。当然、上の荷物はその前に整理しておかなきゃならない。こうして、はじめて荷物を格納地点に入れることができる。荷物を1個入れたところで、この格納地点には、遠まわりしてでないと、荷物が入らないことがわかる。いや、たくさん歩かされるぜ！　(正)

STAGE 29 大きなループを使いながら

no.58



はじめに左上の荷物を整理しよう。整理するときに、Aの荷物を上に押し上げて、いっしょにすること。こうしておいて、そのAのナナメ下にある荷物を下に押して、スイング・ドアとしてつかえば、通路ができるよ。

あとは大きくループをしながら、確実に荷物をひとつひとつ格納地点に入れていけば、意外にこの面はカンタンなんだ。

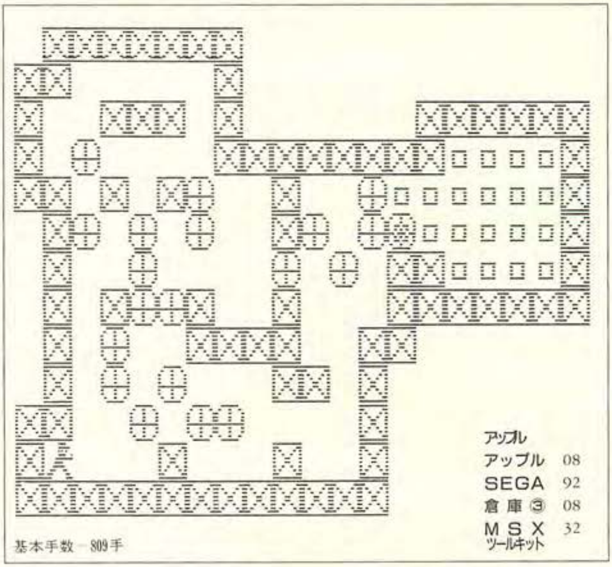
格納場所の近くにひとつ柱のあいだにはさまっている荷物がある。これはウルサイので早いうちに処理しておこう。よく歩く面だなぁ。　(正)

STAGE 30 コの字のかたちになれば

NO. 024

この面は29面とおなじく、左上の整理技がポイントだ。よくみると左上には 3 個分のカベと、その下に柱のようなカベが 2 つあるぞ。ヒントはここをうまく整理して、その外がわに通路をつくるようにすることだ。

それが、ちょうどコの字のかたちになれば、シメたものだ。あとは下がわの荷物をうまく押して右がわに回り込めばいい。格納地点の近くまできたら左に荷物を 2 個動かすことを忘れちゃいけない。これでさっきの整理技がいきてくる。あとは手なりでスムーズにいくぞ。（正）



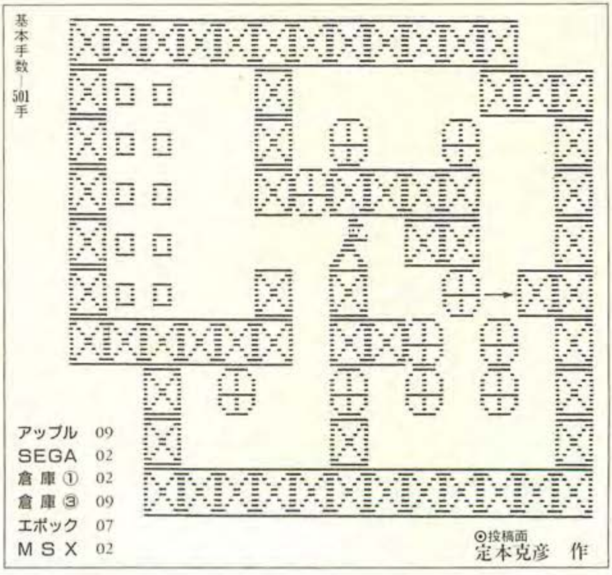
STAGE 31 27面に、よく似ているぞ

NO. 025

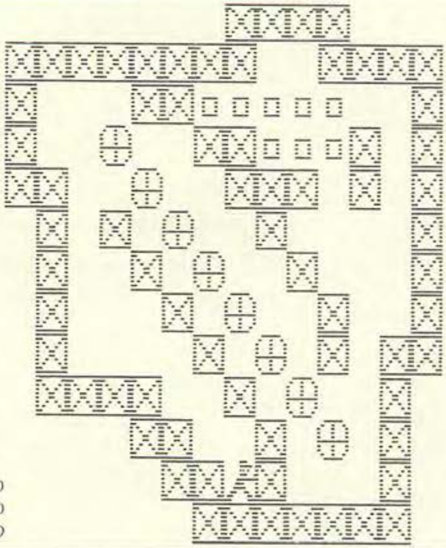
どうやって右上の荷物を入れるのだろうと思ってはダメだ。

この面も思いきりが大切なんだ。とにかく荷物を矢印のように押してみよう。荷物がカベにくっついてしまうと心配しなくても大丈夫。上に押し上げればいいのさ。

これで気がつくと思うけど、そう右上に回り込めるんだ。こうなればシメたもの。やや歩かされるけれども、荷物を確実に格納地点に入れていけば、楽勝だ。さっきやった27面に似ているところがあるね。（正）



STAGE 32 登場！ 〝蛇腹くずし〞 NO.026



基本手数—468手

アップル 10
倉 庫 ③ 10
エポック 09

ナナメ１列に並んだ荷物を処理するテクが〝蛇腹(ジャバラ)くずし〞。このテクを知らないと、この面はどうにもならないのさ。

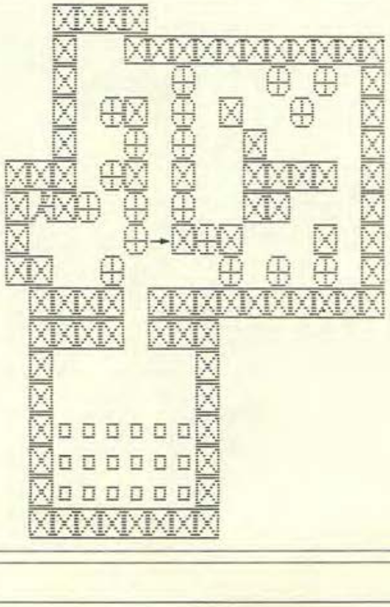
ここでは、はじめの１個には手をつけず、２個めから、右へ右へと、ワンステップずつ、順ぐりに荷物を押しつけてゆく。

これで、最下段とその上と、２個の荷物が格納できる。

つぎに、再び上からはじめて、こんどはタテに１個ずつ、順ぐりに荷物を下に押す。そして、再び上から、右へ、右へ——。

二段構えの、このテクニック、役に立つぜ。　　（潤）

STAGE 33 もう頭が倉庫番している NO.027



基本手数—722手

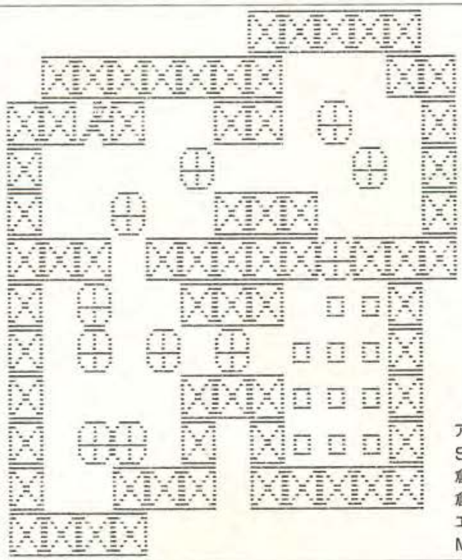
アップル 11
SEGA 08
倉 庫 ① 08
倉 庫 ③ 11
エポック 08
M S X 08

倉庫番もこのあたりにくるとはじめに悩んでいたこともわりとカンタンにできているね。もう頭が倉庫番してるのかもね。この面もそれなら大丈夫だ。まず、左の荷物を矢印のように押す。こうすれば通路ができるね。ポイントはこれからだ。右がわの荷物には手をつけず、左がわの荷物を整理するんだ。左のカベに荷物を２個押す。これがポイントだ。うまい具合に押しても荷物がくっついたりしない。ちょっとみると〝田の字固め〞にみえるが、これが正解。　　（正）

STAGE 34 左下の荷物に、注意

この面はファミコンだけにある面だ。じつはパソコンなどの同じ面とはちょっとちがって、やさしくなっている。パソコン版だと左下から攻めないと、できない。しかしこの面は左下にいくか、どちらから攻めてもちゃんと格納地点に荷物を納めることができる。注意しなければいけないのは、左下の荷物の整理だ。ここさえうまく処理できれば、あとはたいした問題はない。できた人はあとにパソコン版の同じような面があるから、挑戦してみよう。この面よりは……!?　(正)

基本手数―332手

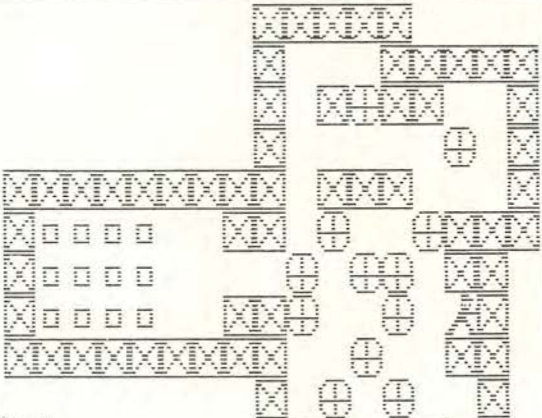


アップル	12
SEGA	07
倉庫①	07
倉庫③	12
エポック	10
MSX	07

STAGE 35 はじめの一手か二手で…… No.60

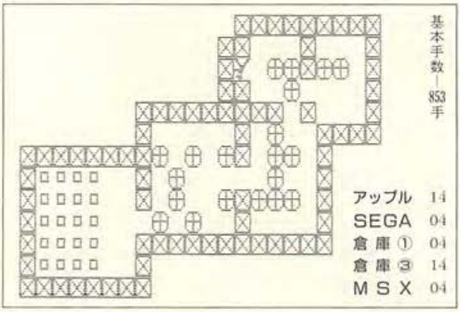
はっきりいって、この面はさほど難しくはない。大切なのは、決断力だ。荷物を2個整理できれば、風通しのいい通路が完成する。つまり、はじめの一手か二手でこのパズルは解けるということ。逆にいえば、ここをあやまると、必殺の"田の字固め"をつくることはさけられないのだ。まあ、この面のポイントもひらめきのみといってもいい。倉庫番はちょっとみただけでは、複雑で厄介だと思う面がたくさんあるけれど、案外、カンタンな面も多い。この面もそんな面だ!　(正)

基本手数―398手



アップル	13
SEGA	05
倉庫①	05
倉庫③	13
エポック	11
MSX	05

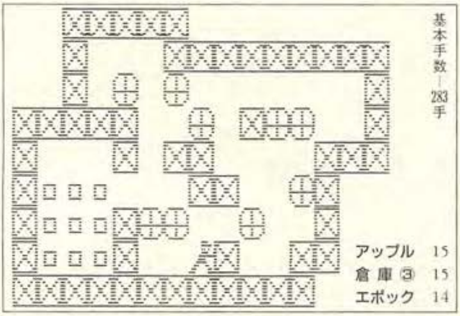
STAGE 36 とにかく、楽しくできる NO. 028



いや荷物が多い。でも、よくみると手順はそれほど厄介でもなさそうだ。とにかく手なりで、格納地点に荷物を入れる努力をしよう。

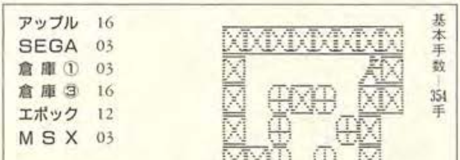
格納地点の左となりまで、来られた人なら、あとは鼻歌まじりでスイスイ荷物を整理できるはずだ。なにしろ、この面、イジワルなところが少ない。ひねくれた人が、自分の頭がワルいんじゃないかと思わせるような面じゃない。とにかく､楽しくできるほのぼの面なのだ。（正）

STAGE 37 中央にループができる NO. 61



格納場所に荷物を入れる前に、右がわの整理が必要だぜ。とにかく中央にループができるよう通路を工夫しなきゃいけない。そのために荷物を1個、右上のところにストックする必要がある。これができれば、この面はきまった。注意しなきゃならないのは、格納地点の荷物を入れる順番だ。通路ができたからといって、デタラメに入れていると泣くぞ。手前から入れるようにしようぜ。（正）

STAGE 38 押して、押して、押しまくる NO. 62



この面も37面とおなじように、整理技が決め手だ。とくに右下にちょっとのびている場所にうまく荷物を1個ストックできるかだ。でも、すぐ通路もできそうだし、そう難しくはなさそうだね。これができてれば、もう頭のなかでは、このパズル、完成している。

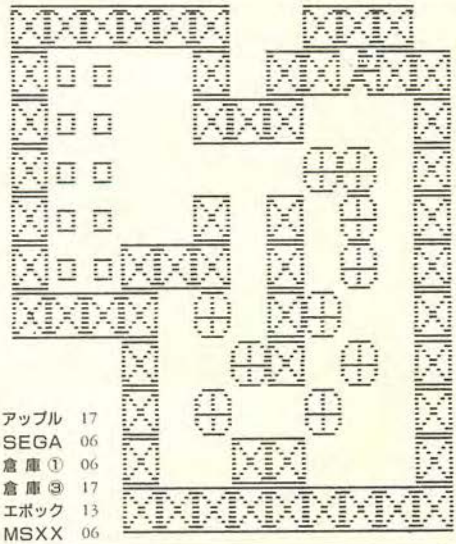
あとはすもうよろしく、押して押して、押しまくり、ひたすら格納地点に荷物を入れればオシマイ。もう少し難しい面がやりたくなるね。（正）

STAGE 39 これは、まだ序の口

no. 63

エレガントに解きたい。そう思う人は、まず整理をしようよ。右がわの7個の荷物を横に2個ずつならべてしまえば、上の荷物がスーッと格納地点に納まる。あとはワルツでも聞きながら一歩一歩確実に荷物を入れていけば、この面もオシマイ。なに?「倉庫番なんてカンタンすぎてつまらない」そう思っている人がいるのかな。でもご安心を。これはまだ序の口。しまいにゃ、こんな面、できるのか、バグだとさわぎたくなる面がうんざりするほど出てくる。(正)

基本手数—308手



アップル	17
SEGA	06
倉庫①	06
倉庫③	17
エポック	13
MSXX	06

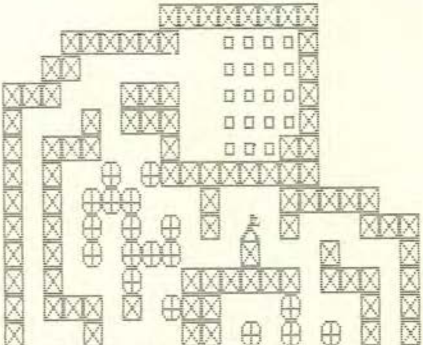
STAGE 40 厄介なのが、ラスト5個

no. 64

大きなパズルだ。荷物がおおい。ここは、とりあえず格納地点に近い左がわの荷物を整理して、入れてしまおう。

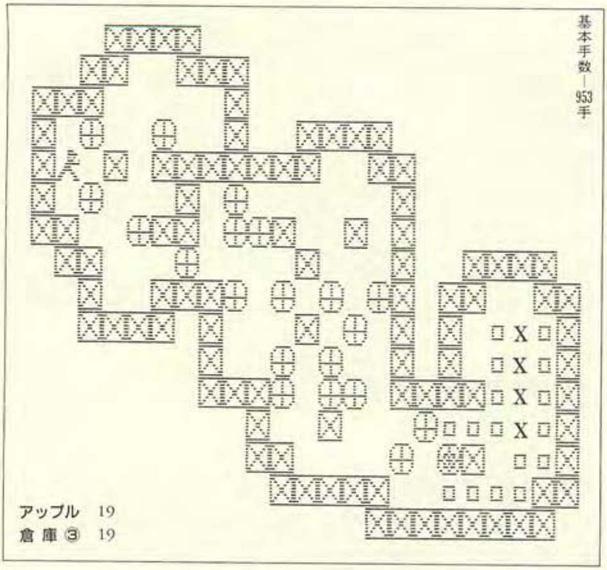
荷物をつぎつぎに入れていくと14個までは楽に入る。ところが、厄介なのがラスト5個。これは、いままでの荷物のようなワケにはいかない。左がわの荷物を整理した部屋の外がわに細い通路があるだろう。ここをとおって右がわの5個の荷物をうまく処理しなきゃいけない。ここは荷物をいろいろ動かして、細い通路の中央から上に押し上げないとダメ。(正)

基本手数—1161手



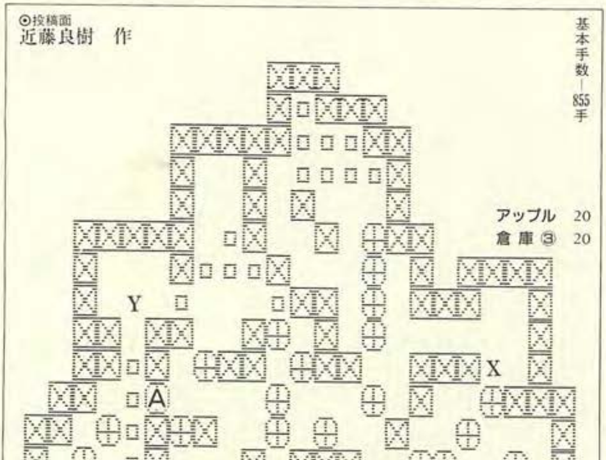
アップル	18
番外編	07
倉庫③	18

STAGE 41 必ずといっていいほど…… No.65



この面、うまく荷物を片づけないと、必ずといっていいほど荷物が動かせなくなる。ポイントはとにかく矢印の荷物が動かせるところまで荷物を整理しながら進むこと。そして、一工夫。いったん格納地点近くの荷物を片づけたあと、手前で下に押した荷物を上に上げるのだ。こうしておかないと通路がふさがってしまう。この面のヤマはこえた。あとは格納地点のXX印の荷物だ。左がわから上に押し上げ、右に押して下におろさないと入らない。（正）

STAGE 42 問題は左の格納地点なのだ No.66



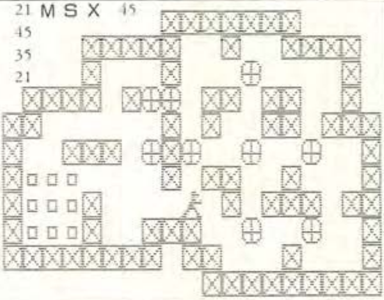
難問だ。まず攻略するのは中央の上の格納場所だ。右上のXマークの地点に荷物を1個押しあげ、スイング・ドアでとおり抜ければ、上の格納地点はそれほど苦労しなくても攻略できるはずだ。問題は左の格納地点だ。ここは上のあいている場所にストックはできない。ここでストック技を使ったら、それでオシマイだ。ここはまずⒶの荷物を中心に整理する。そこで左下にある2個の荷物を上の格納地点に納める。それからXマークの地点でスイング・ドアの処理をすれば、オワリ。（正）

STAGE 43 荷物が１個、邪魔になる

No. 67

この面の攻略のポイントは荷物を２個、１ヵ所にストックできるかだ。つまりストック技だね。この倉庫、フツーにやっていると、荷物が、１個、かならず邪魔になる。これを右下のところにうまく処理すること。こうすれば、ほら、道がひらけた。これで楽勝だね。この面にかぎらず、荷物が通路をふさいでいるのは、これから当然のように毎回でてくる。これには、ストック技が有効だ。しっかり覚えたいね。（正）

アップル 21 MSX 45
SEGA 45
倉庫② 35
倉庫③ 21

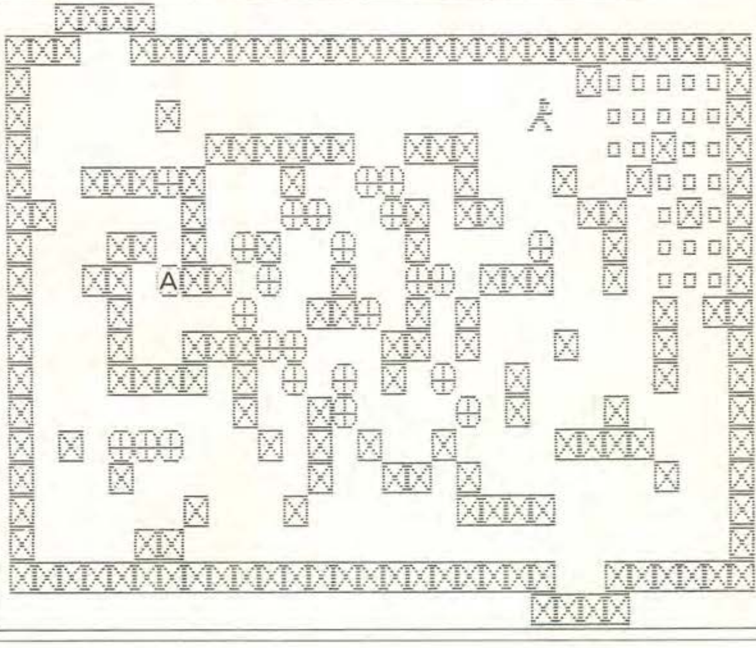


基本手数―572手

STAGE 44 うん、巨大な倉庫だ

No. 029

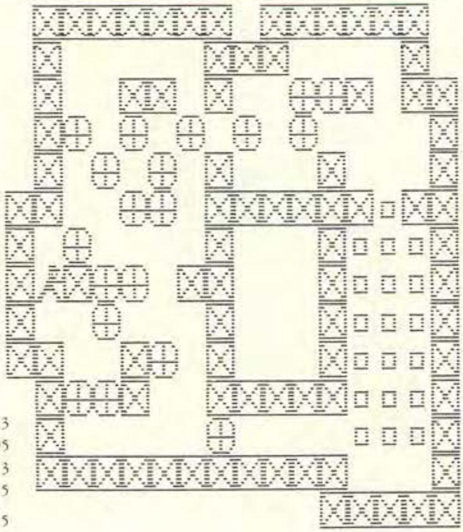
倉庫番のなかでも１、２を争うほど大きな面だ。どうしていいかと手をこまねいても、はじまらない。とにかく荷物を動かしてみよう。格納地点は上からと下から、２ヵ所から荷物をいれないとダメだよ。ただし、下からの、荷物は６個だけでいい。のこりはすべて上からだ。でも下からの荷物は早目に入れておかないと泣くぞ！　中央の荷物のところに入るにはAの荷物をスイング・ドアにしよう。しかしこの面、ワナがいたるところにある。　（正）



基本手数―617手

アップル 22
倉庫② 36
倉庫③ 22

STAGE 45 左の荷物を矢印のように



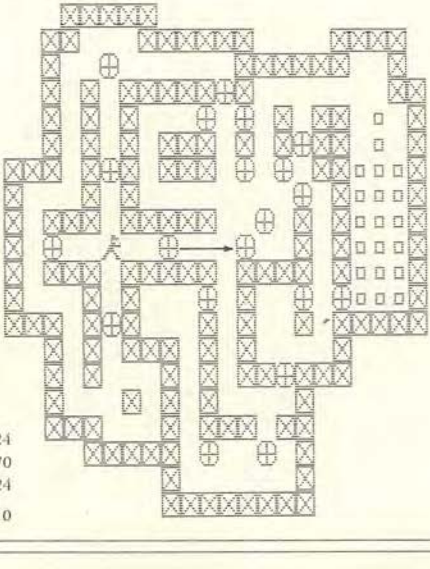
基本手数—824手

アップル 23
SEGA 95
倉庫③ 23
エポック 15
MSX ツールキット 35

ポイントはいかに通路をつくるかだ。左の荷物を矢印のように押し上げることができれば、半分解けたようなもんだ。

これで通路ができて、格納地点に荷物を入れることができる。あとは荷物をうまく整理しながら入れていけばいい。ただ、この格納地点、ちょっと注意が必要だ。手前には早目に荷物を入れるようにしよう。そうしないとあとでこまるよ。最後に、格納地点の左上の4個の荷物は左に出なきゃいけないよ。これには整理技を使って荷物を片づけておこう。（正）

STAGE 46 中央の荷物をどう整理する



基本手数—1732手

アップル 24
SEGA 70
倉庫③ 24
MSX ツールキット 10

まず右がわの荷物を矢印のように運ぶ。こうしておかないと泣くぞ。この面のポイントは、いま押した荷物もふくめて中央の荷物をどう整理するかだ。よく見ると左右に使えそうなループがある。ここを使えば、なんとかなりそうだ。

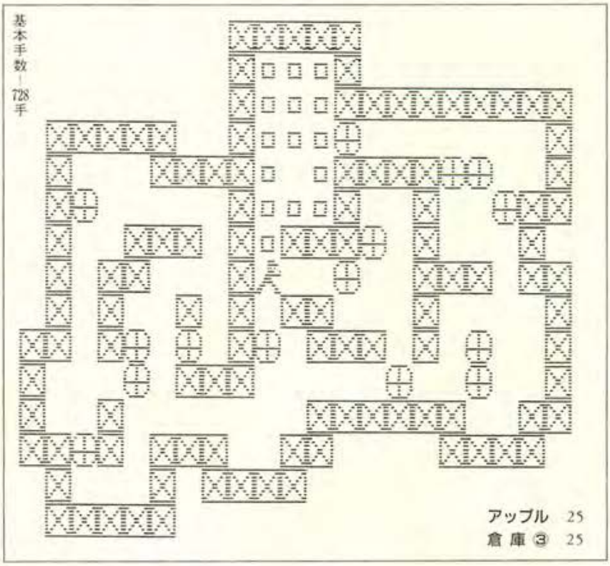
格納地点の下の1列は最後にすること。これは通路をふさがないためだ。格納地点に入れる荷物はほとんど上から入れなきゃいけない。でも、格納地点の左下にある3個の荷物は最後にするんだ。これが下から入れる荷物だよ。（正）

STAGE 47 ストック技と整理技

No.69

この格納地点は見た目はひとつだが、左がわ１列は別室のようだ。形助の下の荷物をふくめた左がわの６個が最後に入る。

のこりの格納場所には右がわの９個の荷物が入るようになっている。手順は、まず右がわの９個をさきに片づけてしまおう。右のほうに回り込むときに、ストック技と整理技をうまく使わないと整理がたいへんだよ。厄介なのは格納地点の右下のカベにかこまれた場所にある２個の荷物だ。頭を使ってなんとかしよう。右がわの９個の荷物がすめば楽勝だ。　（正）

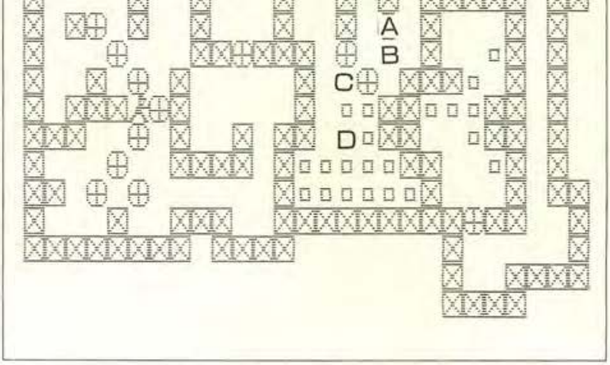


STAGE 48 ラスト10個の格納技

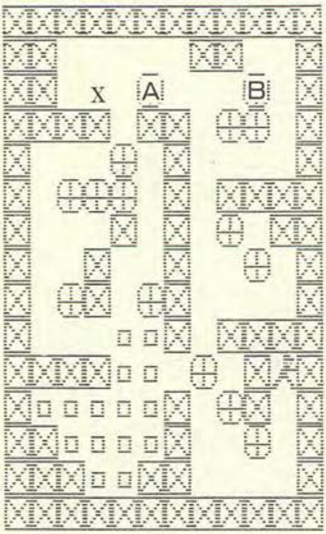
No.70

遠くから荷物を運ぶ力技の部分は単純だ。しかし、中央の格納場所の、ラスト10個の格納技で当惑させられる。このときの絶望感は絶品だぞ。

そこで、ストック技が要求される。A、B、C、Dにストックをおいておこう。これは最後の切札として使うのだが、Dのストックは、作る時期と使う時期に注意が必要。ヘタをするとせっかくのストックが邪魔になる、なんてことになるかもしれないぞ。右側の格納地点には、まっさきに荷物をつめておくことを、忘れぬようにね。(潤)



STAGE 49 ストック場所がわかれば、 No.71



基本手数—632手

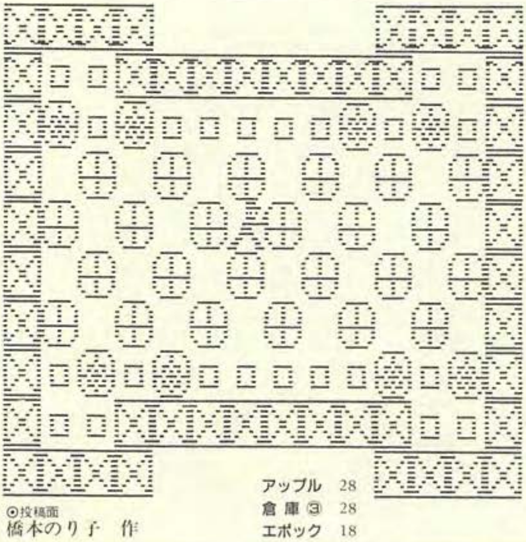
アップル 27
SEGA 34
倉庫② 24
倉庫③ 27
エポック 22
MSX 34

この面のポイントは、Xマークの地点に、Ⓐの荷物をストックして、その反対がわにもう1個、荷物がストックできれば、半分は解けてる。

あとは、中央のカベを大きくループしながら、荷物を格納地点に入れていけばいい。それほど難しくはないよ。

しかし、左の中段の荷物は、すこし整理技が必要だ。とくに荷物を1個、上にあいた通路に入れて、回り込んで押すというぐらいの技は使わないとダメだ。でもこの面、ストック場所がわかれば、ラクだね。（正）

STAGE 50 ノビノビと荷物がはいる No.030



基本手数—137手

アップル 28
倉庫③ 28
エポック 18

⊙投稿面
橋本のり子 作

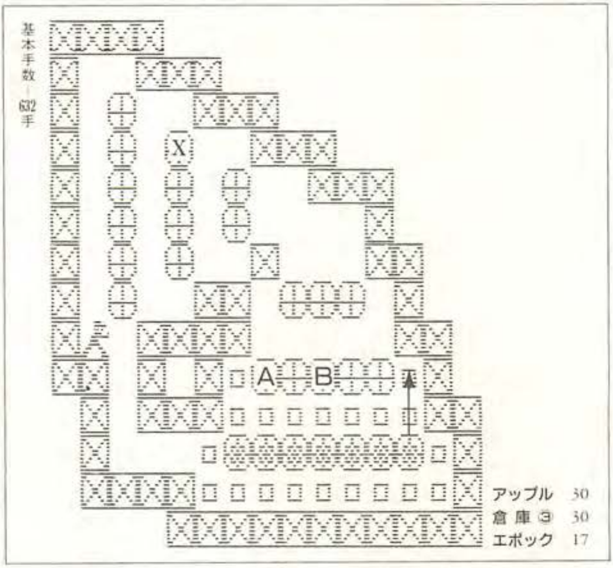
Hのかたちをした、この面はなんだか "田の字固め" をつくってしまいそうで心配だけど、意外にカンタンなんだ。

こんなに素直な倉庫番でいいのだろうかとおもうぐらいストレートに解ける。

手順はカベにむかって押せる荷物を、すべてカベに押しつけてしまうこと。なにも考えることはない。ここらあたりまでくると頭が倉庫番になっていて、まともにモノが考えられなくなってないかな？ でも、そんなことは忘れて、ノビノビと荷物を押してみようね。（正）

STAGE 51 意外にメンドウな整理技

いきなり難問。右下の攻略は下段の右はしの荷物を矢印のところまでもってくること。こうすれば通路ができる。つぎにA、Bの荷物を上に押し、一工夫すれば右下の荷物は全部、格納場所に入ってしまう。問題は左上の荷物だ。これがとても厄介だ。まず、6個、タテ1列にならんだ荷物を、ヨコ2個ずつになるようにならべかえてみよう。こうしておいてXの荷物を右にひとつ押す。あともう一工夫するだけ。でも、これが意外にメンドウな整理技なのだ。なん回かやれば、コツがわかるさ。（正）

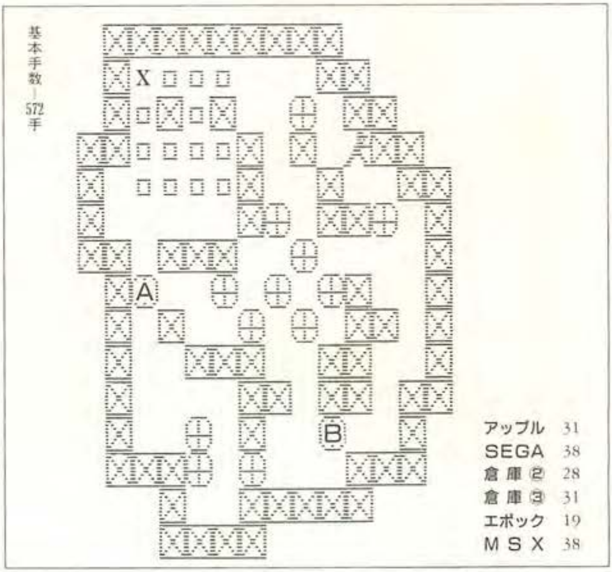


STAGE 52 Bの荷物をスイング・ドアで

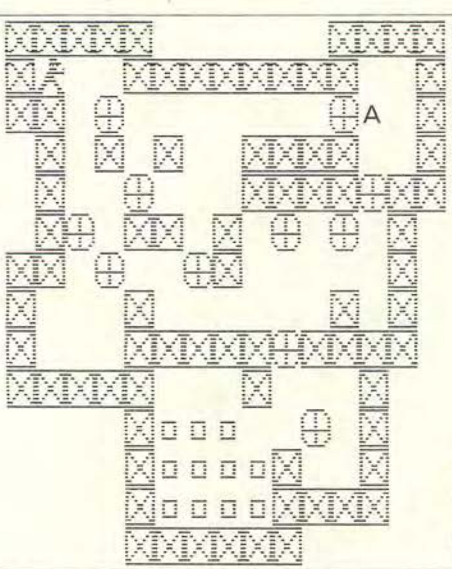
まず通路をつくることだ。Aの荷物を回り込んで、X地点に入れてしまおう。格納地点は、通路として使うところ以外は、荷物を入れておいても問題はない。さて、こんどは、右のカベづたいに下にいき、Bの荷物をスイング・ドアにすれば中央の荷物のところに入れる。

ここで荷物を整理しながら、Aの荷物を処理したところを使って格納地点に荷物を入れよう。注意しなきゃいけないのは左下にある2個の荷物だ。

これは、そのわきの、カベにはさまった荷物と――。（正）



STAGE 53 最後のほうの荷物は遠まわり



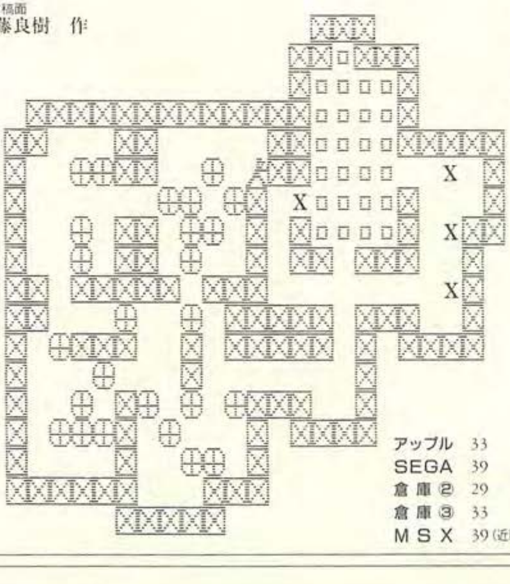
基本手数―698手

アップル	32
SEGA	100
倉庫③	32
エポック	21
MSX ツールキット	40

ポイントは、はじめに形助のいる左はしのカベに荷物を3個ストックできるかだ。そのうちの1個は、右の長方形のかたちのカベのところからもってこなきゃならない。この時、Aのところで荷物をスイング・ドアで処理しなければダメだぜ。これで格納地点の近くの、ジャマな荷物を押し上げることができる。こうなればしめたものだ。格納地点には注意しよう。荷物は手前から入れないと泣くぞ。最後のほうの荷物は遠まわりさせられるなぁ。（正）

STAGE 54 決め手は、ストック技？

◎投稿面
近藤良樹　作



基本手数―1943手

アップル	33
SEGA	39
倉庫②	29
倉庫③	33
MSX	39（近藤良樹）

これは手数2000を越える大ものだ。まず、格納地点にいくまでが大変。スタート地点の荷物を整理して、左に1個、荷物を押し出す。そして、そこを整理して下にいく。ここでⒶの荷物は、例のスイング・ドアになる。これで下に回り込めるは地点に納めることができる。しかしこの格納地点はいかにも荷物がラクに入るようにみえる。だからといってなにも考えずに入れてはダメだ。Xの印に4個、荷物をストックしておかないといけない。（正）

STAGE 55 ストック技がものをいう

はっきりいって、ストック技、がものをいう。どう考えたってこのままじゃ不可能だ。これは荷物を上のブロックに何個か、ストックしなければならない。

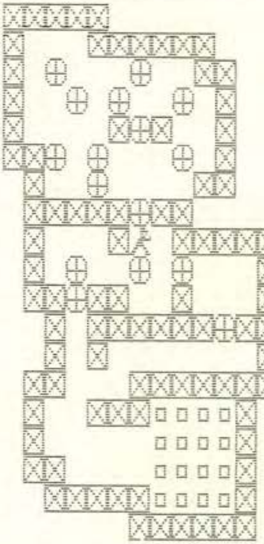
では上のブロックに何個、荷物を入れればいいのか。

正解は13個。しかし、これがそうカンタンにはいかない。

何度もアタックして、とにかくストックしよう。これができても油断は禁物だ。喜こんで荷物を入れていると突然、目の前が闇暗になる。つまり、この格納地点、ある工夫が必要なんだ。

荷物を2個ほど――。（正）

基本手数―1108手



⊙投稿面 梶原八郎 作

アップル	34
SEGA	99
倉庫③	34
MSX ツールキット	39

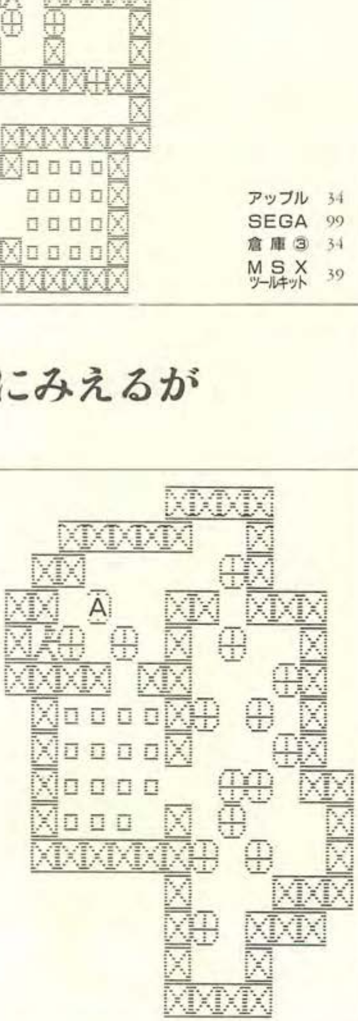
STAGE 56 いかにもラクそうにみえるが

左上のAの荷物をとりあえず、格納場所に入れてしまおう。あとは右のほうに回り込み、荷物を整理する。ここの荷物、わりとストレートに格納場所に入るはずだ。

問題は格納地点。いかにもラクに荷物が入りそうにみえる。

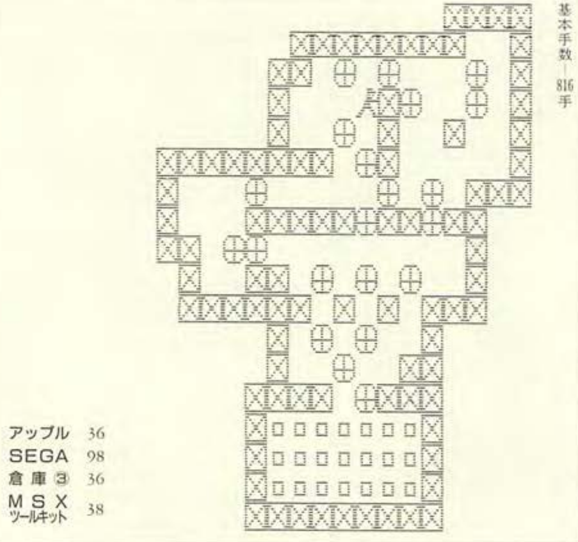
しかし、この格納地点、左上に2個、ストックがないとうまくいかない。それも右がわの荷物と1個入れかえないとダメだ。あとは右上の通路をふさいでいる2個の荷物、これは早目に処理しよう。この面、押せなくなる荷物が意外におおい。（正）

基本手数―410手



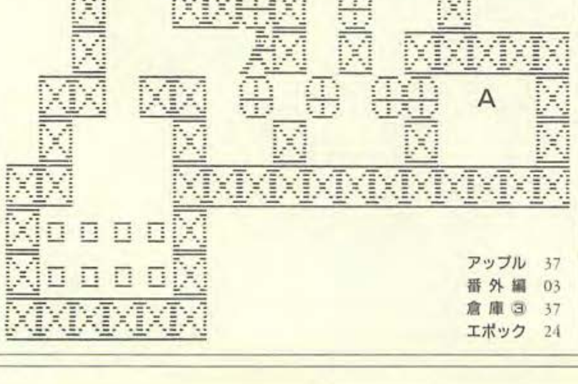
アップル	35
SEGA	33
倉庫②	23
倉庫③	35
エポック	23
MSX	33

STAGE 57 荷物は注意していれよう。 No.74



功略のポイントは左上から荷物を2個、右上へ移し、ストックすること。これができればあとは大した問題はない。左がわから下に回り込めば、荷物をつぎつぎに格納場所に入れることができる。中央の下の荷物は、ちょっと、整理技を使わないと入れられない。あとは中央の通路をふさいでいる荷物を上に押し上げ、方向転換すれば、これで楽勝。ただ、この格納地点、入口がひろいからといっても荷物は注意して入れたほうがいい。思わぬことがときたま、おきることがある。　(正)

STAGE 58 ひさしぶりに、楽勝！



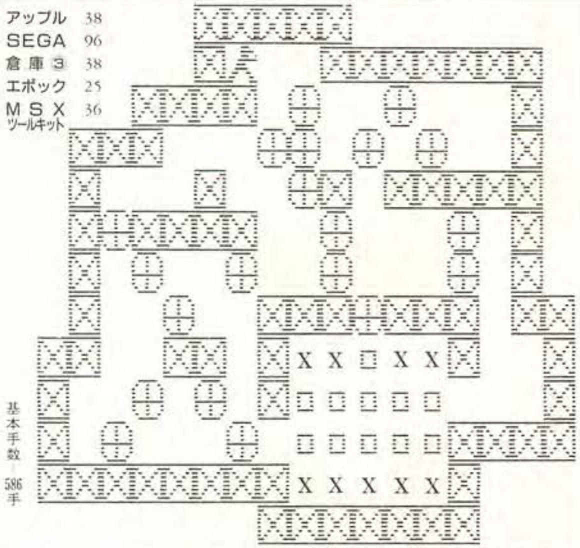
この面、意外にカンタンだ。まず、左上のところが、かなりひろい。ここに何個かストックできれば、通路をふさいでいる荷物を片づけることができる。

ただ何個ストックするかが問題。答えは3個だ。ここに3個ストックすることに成功したら、あとはAの地点を利用して、荷物を方向転換させて、つぎつぎに荷物を入れていけばいい。格納地点には、とりわけ荷物を入れる手順は必要ない。

ひさしぶりに楽勝な面だ。いつもこれぐらいだとありがたい。　(正)

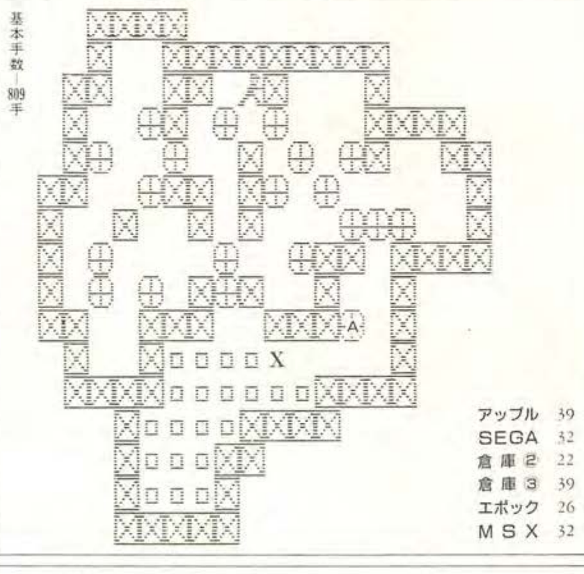
STAGE 59 XXマークは早めに荷物を

この面のはじめは矢印の方向に荷物を押す。下へは左がわから回り込まなきゃならない。そこをとりあえず整理しながら、まず格納地点に荷物を入れてしまおう。ただ、この格納場所、ちょっと厄介だ。XXマークのついたところは早目に荷物を入れておかないと、痛い目にあう。これらに注意して荷物を処理できれば、あとは、いままでの整理技を使って右上を処理すると、きれいに片づくはずだ。ただ、ちょっとしたミスで荷物が押せなくなる場合があるので、注意しよう。　(正)

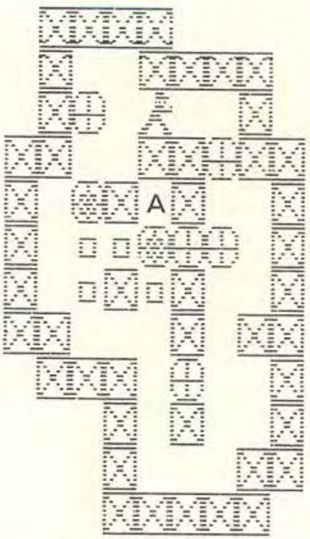


STAGE 60 いかに荷物を整理するか？

かなり厄介な面だ。格納場所もヘンなかたちをしている。そこで、まず考えなきゃいけないのは、いかに荷物を整理するのかだ。とくに左がわの荷物をはじめに整理しないと、格納場所への通路がひらけない。ここは、いままでおぼえた整理技やストック技などを使ってアタックしよう。うまく整理できればシメたものだ。あとは、この格納場所に注意しよう。まずXのマークに1個、荷物のストックが必要だ。またAマークのついた荷物、これは入れるタイミングを考えないと……。　(正)



STAGE 61 荷物の動きは、デリケート



基本手数—137手

アップル 40
SEGA 93
倉庫③ 40
エポック 27
MSX ツールキット 33

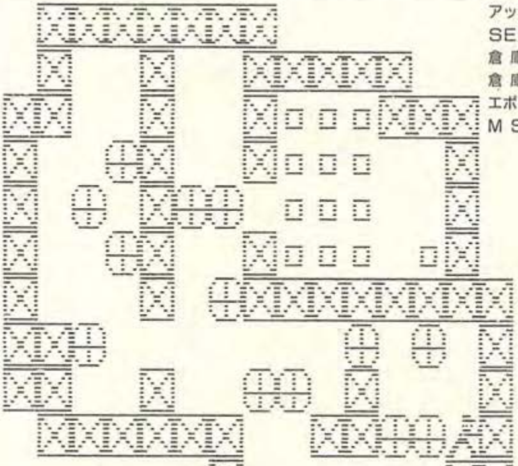
ひさしぶりに小さな面。しっかり考えたい！　はじめに左の荷物を下に押す。これで下への通路はできたわけだ。

ポイントはAの印のところに荷物を入れてしまうこと。

これが最初の荷物だ。あとは格納場所の右がわの、荷物が1個ストックできるところを利用すれば、案外カンタンだ。ただ、小さい面でいえることだが、荷物を入れる順番には気をつけたほうがいい。この面も荷物1個、1個の動きがデリケートだから、はじめにしっかり考えておくべきだ。　(正)

STAGE 62 はなれた格納地点がクサい NO.76

アップル 41
SEGA 31
倉庫② 21
倉庫③ 41
エポック 28
MSX 31



基本手数—533手

⊙投稿面
山田真治　作

いかに荷物を方向転換させて格納場所に入れるか。これがこの面のポイント。はじめの荷物はラクに入る。ここまではあまり気にすることはない。ただ、左がわの4個の荷物は整理しないといけない。ここはそれ以外の荷物を方向転換させる場所に使うところだ。これさえ、できてしまえば、もう楽勝だ。ただ格納地点の右下の奥に、ひとつはなれた格納地点がある。

これはいつ荷物を入れるか、そのタイミングが難しい。あまり早いうちに入れてしまってはなんにもならないぞ。(正)

STAGE 63 好きになってくるんだなぁ

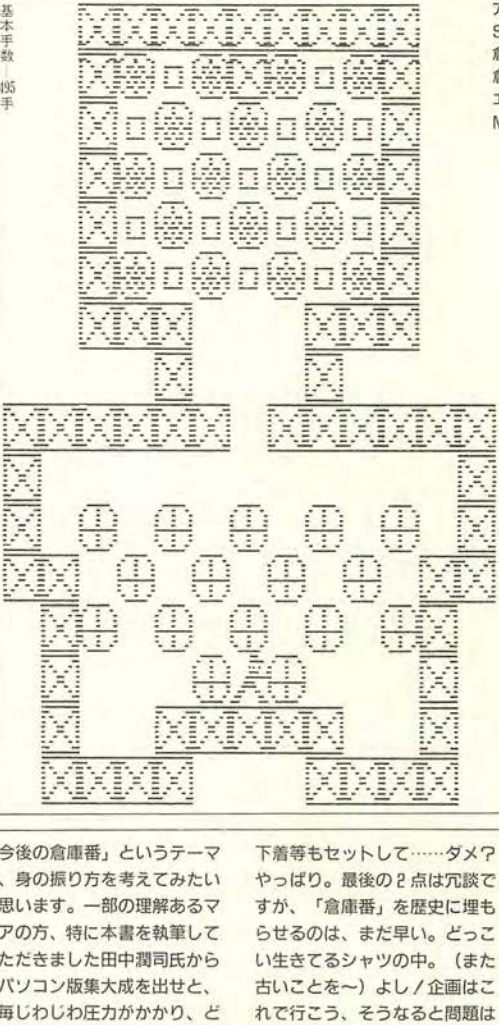
ロボットのかたちに似ているこの面はカンタンだ。左右どららからでもいいから、荷物を動かして上にいこう。

ただ格納地点の荷物はカベにむけて押して整理しよう。

ここまで倉庫番を解いてきた人ならこの面は、荷物を押すことに快感を感じるかもしれない。また格納地点がロボットの頭に似ていて、荷物が脳みそにおもえてくるだろう。

だからというワケではないけれども、荷物をつぎつぎに整理していると、この面、好きになってくるんだなぁ。　(正)

基本手数—495手



アップル	42
SEGA	12
倉庫②	02
倉庫③	42
エポック	29
MSX	12

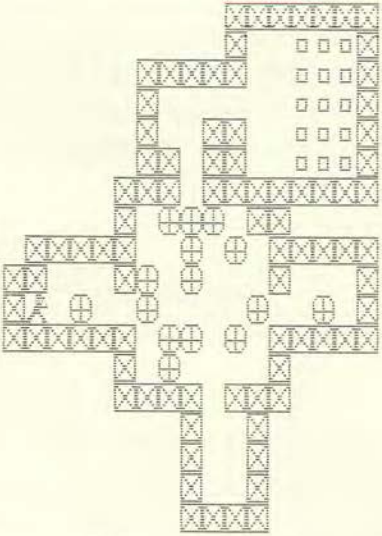
◎投稿面
清水克治　作

COLUMN-1

新作「倉庫番」発表
今林宏行

パソコン雑誌やソフト招介記事などでパズルタイプ・ゲームの解説を読んでいると、すぐ引き合いに出され、やれ○○という、ゲームはパズルゲームとして、「倉庫番」以来のヒットになるだろうだとか、どこどこの△△というゲームは、「倉庫番」を超えたとか……。そりゃ、この業界で4年前のヒットは化石みたいなもんですがね……。しかも、もう店頭に並んでないかの如くの表現、昔取った杵柄的発言などなど。「おじさんは怒ったぞ……!」と表現がまた古かったりしますが、ここでひとつ「今後の倉庫番」というテーマで、身の振り方を考えてみたいと思います。一部の理解あるマニアの方、特に本書を執筆していただきました田中潤司氏からもパソコン版集大成を出せと、日毎じわじわ圧力がかかり、どうも出さざるを得ないという状況に追い込まれてしまいました。という訳で、いま考えているのは総面数200、直前一手引き戻し機能、全ての面のトレース記録機能、ゲーム・パズル両モード、最少手数者登録、もちろんエデット機能も付けて、それから私のサイン色紙、使い古しの下着等もセットして……ダメ?やっぱり。最後の2点は冗談ですが、「倉庫番」を歴史に埋もらせるのは、まだ早い。どっこい生きてるシャツの中。(また古いことを〜)よし!企画はこれで行こう、そうなると問題はタイトル。「新倉庫番1」というのは、なんだか「13日の金曜日パート6」みたいで、どじょうが見え隠れしていやだし。そうだ!こうしよう。「青春!血と汗と涙の倉庫番プロ・スペシャル／涙の川をふたりで渡ろう!」き……きまった。みんな期待してね!

STAGE 64 ストックがポイント



基本手数—619手

アップル	43
SEGA	09
倉庫①	09
倉庫③	43
エポック	20
MSX	09

全体をみわたすと、この面、左右と下に荷物が1個、ストックできるところがある。たぶんこのストック場所をうまく使えば、なんとかなりそうだ。

しかも、よくみると1ヵ所、ストックの荷物が入ってない場所がある。

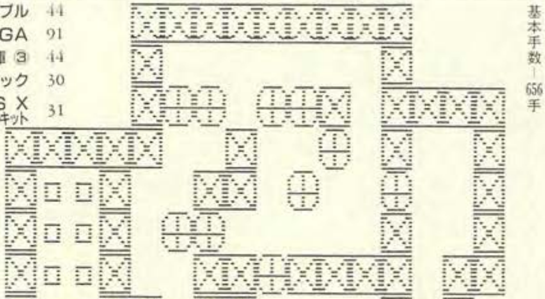
ここは、ひとつ荷物を入れてみよう。意地の悪い倉庫番の作者のことだから、ここがポイントだろう。やってみると、この場所に荷物をストックすることで、スムースにこの面は解けはじめる。まあ、難しさからいえば、楽勝のケースだ。（正）

STAGE 65 発想をかえよう！

Lv.78

アップル	44
SEGA	91
倉庫③	44
エポック	30
MSX ツールキット	31

基本手数—656手



いかに通路を作るか。これがポイントだ。これができないと苦戦する。全体をよくみると、右下になにやら1個、荷物をストックできそうな場所がある。

ここは、とりあえず荷物を押してストックしてみよう。

荷物を押しこんでみると、中央の、荷物がたくさんある場所へ入っていくのはカンタンそうだ。ここで左上の2個の荷物を動かしてみよう。

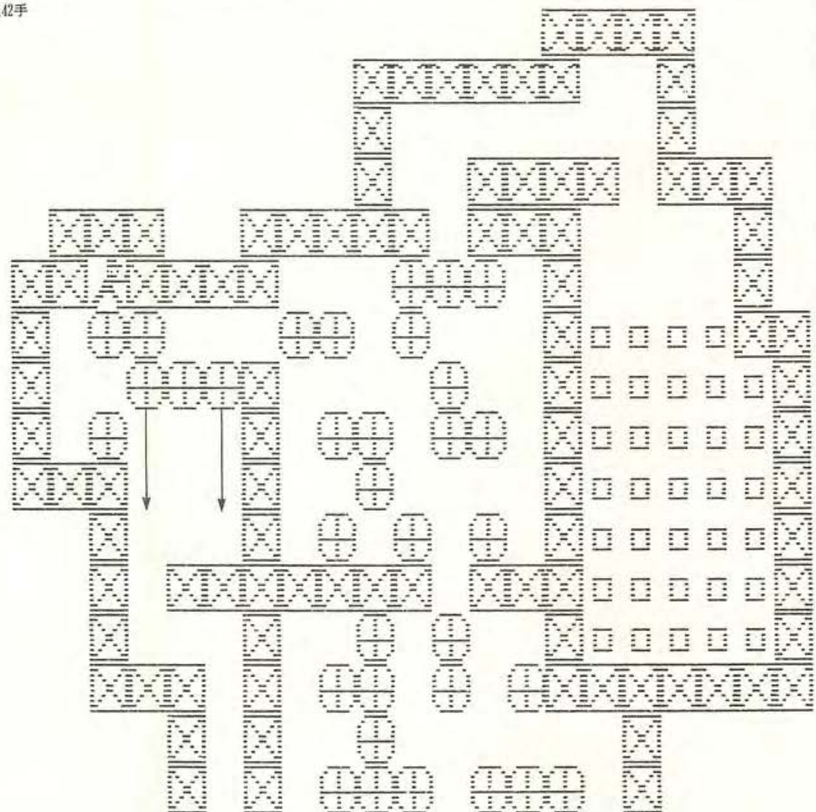
これで気の早い人なら、なるほどと、もうこの面は解いてしまうだろう。発想が豊かならば、実にカンタンな面だ。　（正）

STAGE 66 荷物の多さに、圧倒される

この面、荷物の数が29個。やたらに多い。数の多さに圧倒されそうだけれど、全体をよくみると、かなり広いスペース的なゆとりが感じられる。これならば、多少、無理をしても充分解けそうだ。

こうした荷物の多い面では、はじめの荷物の整理にワナがある場合がある。この面も、そうだ。矢印のように左上の2個の荷物を押しておかないと、最後のほうで泣くことになる。つまり、通路がなくなってしまう。これさえ、わかれば、手順は、左から下へ回り込み、そこの荷物を整理する。あとは忍耐力で格納場所に荷物を入れよう。（正）

基本手数—2142手

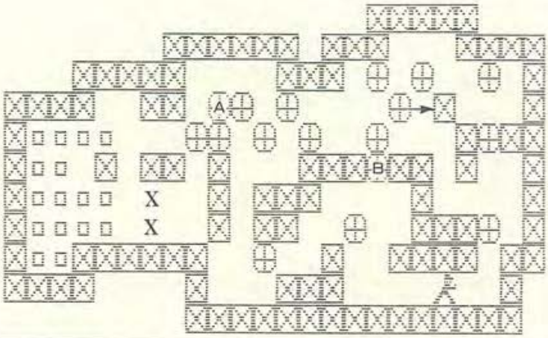


アップル 45
SEGA 10
倉庫① 10
倉庫③ 45
MSX 10

STAGE 67 うまく通路をつくろう！

アップル 46
SEGA 29
倉庫② 19
倉庫③ 46
MSX 29

基本手数—907手



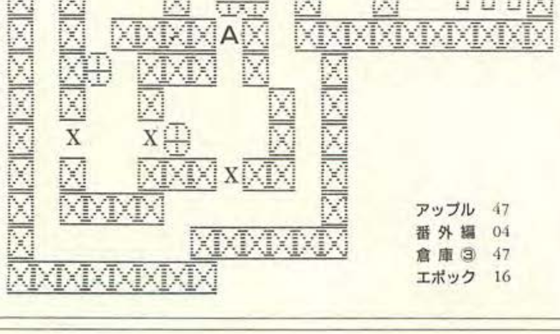
格納地点のかたちをみると、なにか厄介なことがたくさんありそうだ。

まず左下から上にまわり込み矢印の方向に荷物を押す。

当然、荷物の整理とスイング・ドアを使わないとこの荷物は押せない。これができたら、とりあえず、荷物を格納地点に入れよう。ただAの柱を使って方向転換しないと入らない。ポイントは、中央Bの荷物だ。これを下に押して、うまく通路を作ろう。あとはX地点に荷物をタイミングよくストックすれば、OKだ。　(正)

STAGE 68 意外に手数がかかるんだ。 No. 79

基本手数—717手



アップル 47
番外編 04
倉庫③ 47
エポック 16

一見すると意外に手数がかかりそうだ。格納地点近くの荷物は、どうも直接入りそうにもない。ここは "急がばまわれ" の、倉庫番ルールにしたがって、まず荷物を何ヵ所かにストックしなければならない。

Xマークの3地点、ここにとりあえず、荷物を3個ストックしてみよう。この時、Aの地点は通路として残るよう工夫しておかなきゃいけなない。ポイントは、この状態でいかに荷物を方向転換して格納地点に入れるかだ。これができれば、この面は終わりだ。　(正)

STAGE 69 ここは、慎重にやりたい NV.80

手数が2000手近くもかかる、大きな面だ。とにかく、いたるところに荷物があって通路をふさいでいる。ちょっとしたミスで万事休すだ。ここは慎重にやりたい。

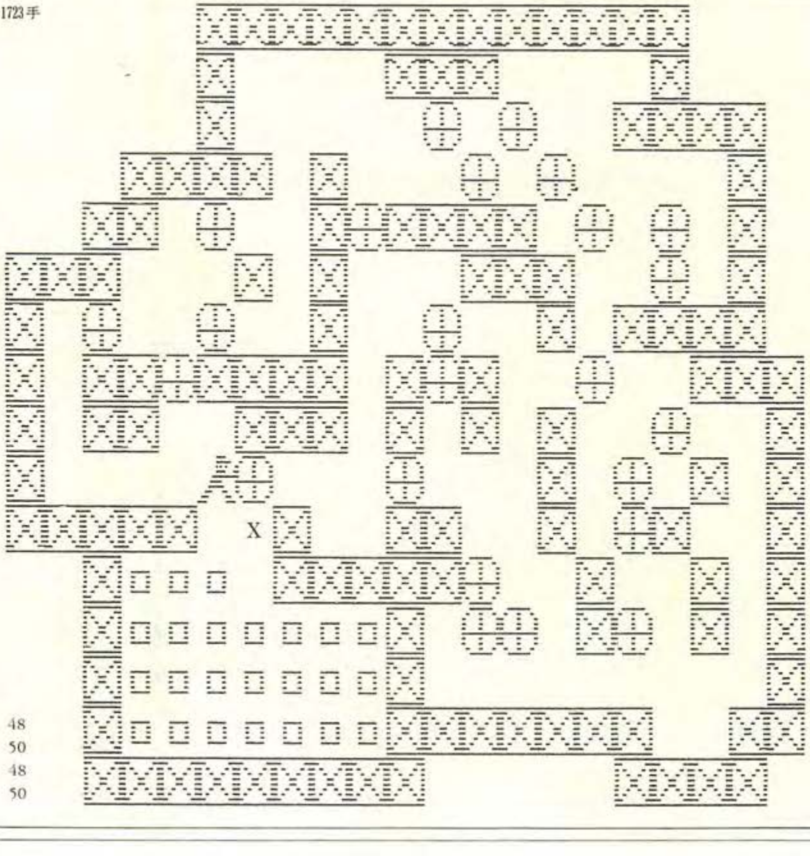
まず、左上の荷物を矢印のように押す。そうすると左がわから荷物を１個、格納地点に入れることができる。これで左がわのスペースは、方向転換できるかたちになった。問題は右がわの荷物の整理だ。とくに中央の荷物は、頭を使わないとすぐに通路がふさがってしまう。注意しよう。あとは、この格納場所のXの地点に、１個、荷物のストックが必要だ。　（正）

COLUMN-2

倉庫番合宿秘話・今林宏行

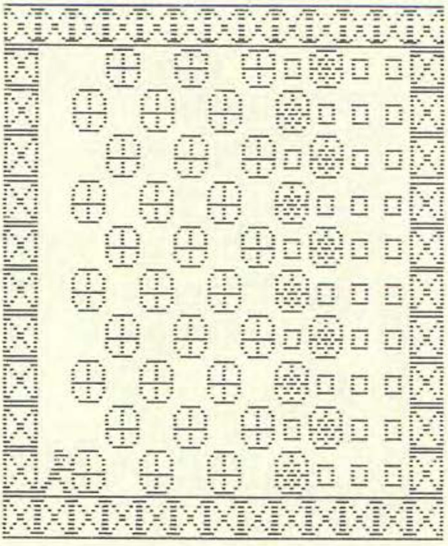
今回、本書を執筆するにあたって、関係者３人が３日間の泊まり込み合宿を行いました。著者、編集者、作者（私）の３名です。目的は「倉庫番」全面の解析と見直しというものでした。３人は三者三様に軽～るく考え、著者は「作者もいるし」作者は「古今東西パズルの大先生がいるし」編集者は「あの２人がいるから……。」等とそれぞれ呑気に構えて、すし等を食べていたのです。しかしいざ仕事をはじめると「倉庫番の呪い」が意識の隙間から入り込み、３人を地獄へ落としたのです。

基本手数－1723手



アップル　48
SEGA　50
倉庫③　48
ＭＳＸ　50

STAGE 70 いや、地獄のような面だ

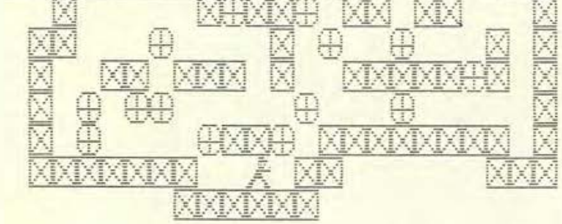


基本手数—480手

アップル	49
SEGA	71
倉庫②	40
倉庫③	49
エポック	31
MSX ツールキット	11

一瞬、はじめにどの荷物を押したらいいのか悩んでしまう。ヘタに荷物を押すと“田の字固め”がすぐできるという、地獄のような面だ。ただ、はじめに押す荷物が、わかってしまえば、この幾可学的にならんだ荷物は、まるでからまった糸をほぐすように、きれいに解ける。その荷物は左はしの上の荷物だ。これを下に押し、中央の荷物を整理しながら格納地点に入ればオーケーだ。しかし、上下のカベについている8個の荷物は要注意。これは入れる場所を考えて…… (正)

STAGE 71 ストック技は当然のように……



基本手数—1392手

アップル	50
SEGA	27
倉庫③	50
MSX	27(四ッ路明)

⊙投稿面
四ッ路明　作

はじめに格納場所への通路を確保すれば、それほど難しくはないだろう。まず左右のスペースの荷物には手をつけず、格納地点のとなりの荷物から片づけよう。

ちょっとした整理技を使えば、カンタンに荷物を格納地点に入れることができる。こうして荷物をつぎつぎに整理してしまえばいい。ただ、この格納場所、Xマークの地点に、1個のストックをしておかないといけない。倉庫番もこのあたりになるとストック技は当然のようにでてくる。 (正)

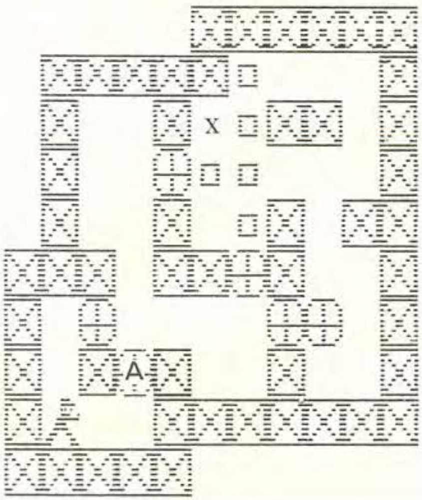
STAGE 72 ポイントは右がわの、荷物？ NO.81

ポイントは右がわの、荷物2個をどうするかだ。

これは左下の、柱のあるスペースを使って処理しよう。さもないと通路ができない。

それと最初に入れてる荷物はAの荷物だ。これをXマークの地点に入れてしまうこと。これには、ちょっと工夫が必要だね。Aの荷物を入れてしまわないと、格納地点に荷物が入らなくなる。入れてしまえば、格納地点に荷物をつぎつぎに処理できるはずだ。ここまでくれば、もう楽勝。小さい面は、キツいなぁ。　(正)

基本手数—146手



アップル	51
SEGA	63
倉庫②	17
倉庫③	51
エポック	32
MSX ツールキット	03

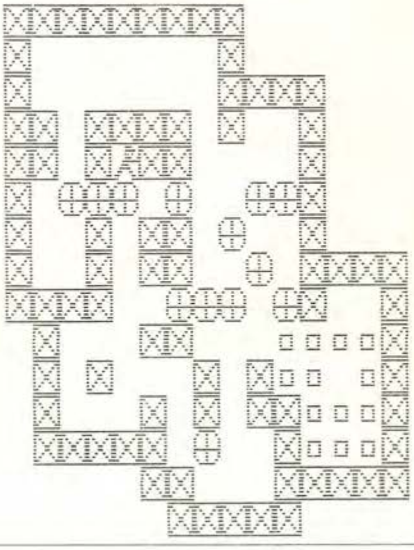
STAGE 73 最初の荷物は最後の荷物 NO.82

かなり厄介だ。最初に形助が押す荷物は、実は最後に入れる荷物なのだ。この荷物、下まで押していき、とりあえずはスイング・ドアとして使う。

こうして下から右がわにまわり込み、荷物の整理をしよう。この整理もうまくやらないと自分で通路をふさいでしまうから、注意しよう。

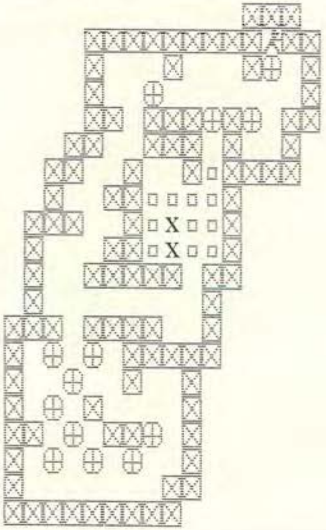
整理がついたら順番に荷物を格納地点に入れよう。格納地点はとくに問題はない。左上に2個、通路をふさいでいる荷物だが、これは入れるタイミングを考えないと……。　(正)

基本手数—472手



アップル	52
SEGA	26
倉庫③	52
エポック	33
MSX	26

STAGE 74 入れるタイミングをまちがうと



基本手数—639手

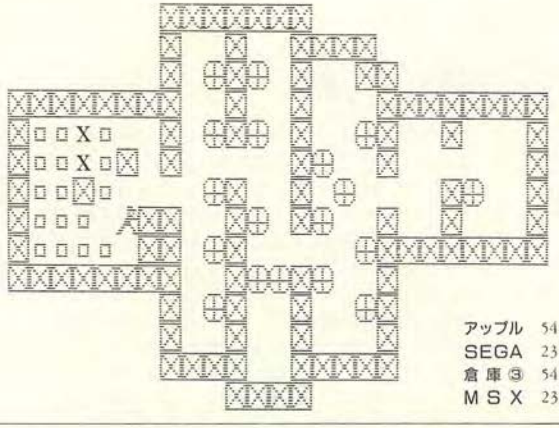
アップル 53
倉庫② 16
倉庫③ 53

ポイントは格納地点。ここはXXマークの地点に、荷物をさきに入れないと、どうあがいても荷物が納まらなくなる。

さらに、上にある4個の荷物は、格納場所の、右はしの列に入れないとダメだ。

この点に注意して、まず上を整理して、回り込み、荷物を順番に入れていければ、シメたものだ。スムースに荷物を入れることができる。注意しなければいけないのは、上の荷物をいつ格納地点に入れるかだ。タイミングをまちがえると通路がふさがってしまう。　（正）

STAGE 75 方向転換が決め手



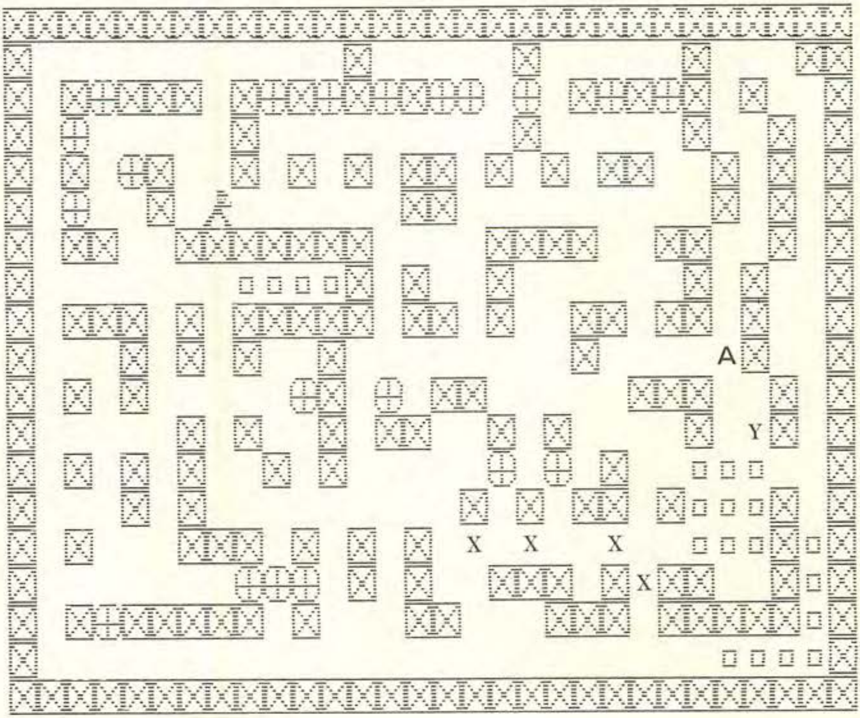
基本手数—1337手

アップル 54
SEGA 23
倉庫③ 54
MSX 23

別名さかさ面。荷物の半分は直接、格納地点には入れられないように、カベについている。

ポイントは当然この荷物をいかに整理するかだ。これができないと格納地点に荷物は入らないぞ。では、いくつ荷物を動かすのか。左端のスペースにある5個の荷物から2個、その右どなりのスペースから1個、ほかの場所に荷物をストックすること。これで格納地点に荷物が入れられるが、Xマークの地点にまず、荷物を入れよう。それと荷物の方向転換は、右はしのスペースでね。　（正）

STAGE 76 ゆうに手数は3000手近くに



基本手数－2505手

アップル 55
SEGA 隠①
倉庫② 13
倉庫③ 55

いや、でかい面だ。手数は3000手近くにもなる。荷物を動かすだけでつかれてしまう。でも、意外にカンタンに解けてしまうことも確か。

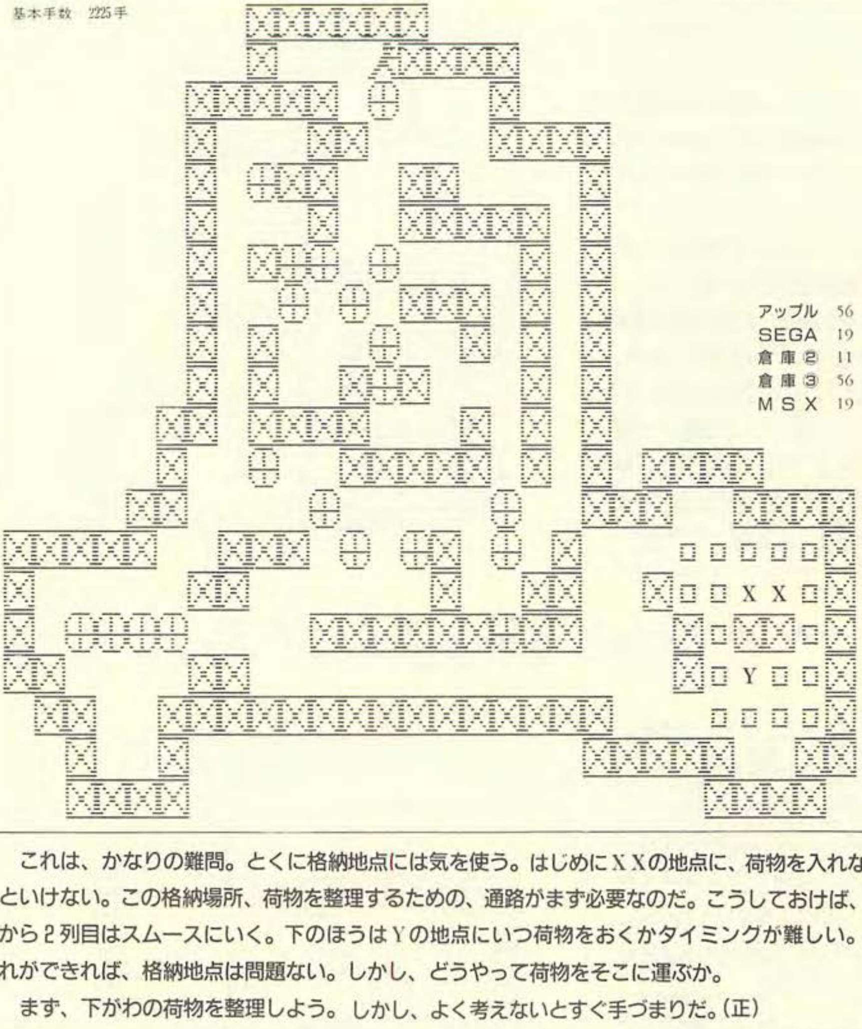
まず左上の4個の、格納地点に荷物を入れよう。ここは問題なし。つぎに右下のカベに沿って7個ある格納場所を攻めよう。ただA地点を使わないと荷物が入らないものもある。あとは、この面のポイント、A地点を使いながら、Xの場所に4個荷物をストックする。またYの地点にタイミングよく荷物を。(正)

COLUMN-3 衝激の告白・今林宏行

本書に収められている「倉庫番」の面データは、ほとんど私が作ったものですが一部、別の人間が作っている面があります。それらを私は甘く見ていたのです。なにせ「倉庫番」の面作りを4年もやってる訳でひそかな自負があったのです。「おまえなんかが作っても、ええもんでけへんわ／」（どこが秘かだ）ともかく自信を持っていた訳です。しかし世の中に頭のいい人はいるものです。MSX版を移植した西川誠自氏がその人です。彼がMSX用「倉庫番ツールキット」を作った時に制作した面のうち、ただ1面、私に解けない面がありました。それが「セガの68面」です。それが解けなかったため、他の機種にその面は入っていません。今だから言える、衝撃の告白です。

STAGE 77 格納地点には気を使う

基本手数 2225手



アップル	56
SEGA	19
倉庫②	11
倉庫③	56
MSX	19

これは、かなりの難問。とくに格納地点には気を使う。はじめにXXの地点に、荷物を入れないといけない。この格納場所、荷物を整理するための、通路がまず必要なのだ。こうしておけば、上から2列目はスムースにいく。下のほうはYの地点にいつ荷物をおくかタイミングが難しい。これができれば、格納地点は問題ない。しかし、どうやって荷物をそこに運ぶか。

まず、下がわの荷物を整理しよう。しかし、よく考えないとすぐ手づまりだ。(正)

COLUMN-4

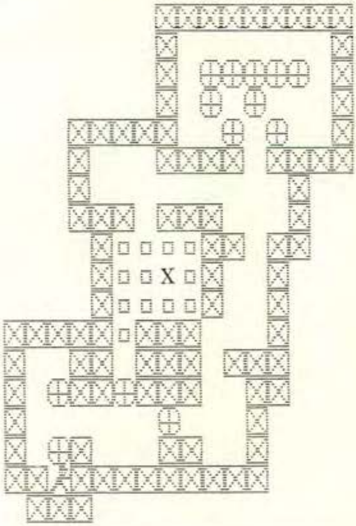
問題選び65面
㈱エポック社・宣伝部
岡　哲雄

一番気を使ったのは、何といっても問題のリストアップとその配列でした。シンキングラビットの今林さんにお願いしてつけていただいた難位度を参考にしながら150面の問題を一問づつチェックし、できるだけ解法パターンの異ったものを65面選び出しました。また、その65面は単に簡単なものから難しいものへというのではなく、解法パターン別に基本編から応用編へというように並べて、初心者でも着実にレベルアップできるように工夫しました。

STAGE 82 荷物を2個、スイング・ドア

荷物が上に9個、下に4個あるが、上の9個は格納地点の右がわ3列に入れる荷物、下の4個は左はしの4個並んだ地点に入れる荷物だ。ポイントは下の荷物、まず通路を整理して1個は入れてしまおう。しかし、それ以上は入れられない。こうしておいて、上の荷物を格納地点に入れていくと、上の荷物で、Xの地点に入れる荷物がうまく入らないのに気がつく。この荷物、実は下の荷物を2個、スイング・ドアにして、下から押さないと入らない。これが、この面のポイントだ。　(正)

基本手数—683手



アップル　61
倉庫③　61

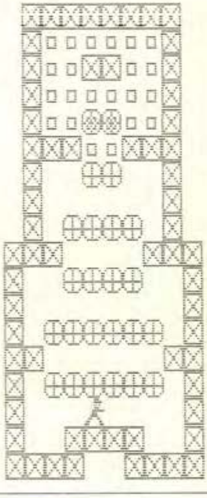
STAGE 83 左右対称の倉庫番

63面と同じような面だ。ただ格納地点をよくみると、中央に横長のカベがある。これには、ちょっと注意しておいたほうがよさそうだ。

とりあえず、荷物を整理して上の格納地点までいこう。

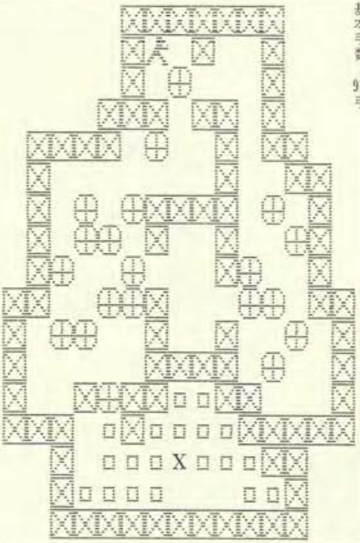
ただ、この面、かたちは左右対称だから、どちらかに荷物をうまく整理して、通路を作らなきゃ、ならない。これができれば、あとはスイスイ、荷物を入れることができる。ただ格納地点は、通路を左右どっちに作ったかで、はじめに荷物を入れる場所はちがうぞ。　(正)

アップル　62
倉庫③　62



基本手数—694手

STAGE 84 Xのところに荷物をストック



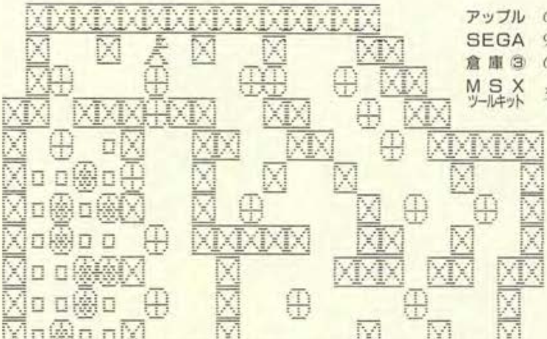
基本手数—913手

アップル 63
SEGA 28
倉庫② 18
倉庫③ 63
MSX 28

どうやって格納地点にたどりつくか。よくみれば右がわから回り込めそうだ。慎重に荷物を整理してから進もう。ただ注意しなければいけないのは、中央の何にも荷物がないブロックがあるけれど、ここから左がわに入る時に荷物の整理はしっかりしなきゃいけない。ヘタに押すと今までの苦労が水の泡だ。ここさえ突破すれば、半分は解けたようなものだ。あと、この格納地点はXのところに荷物をストックしておかないといけない。でないと最後に1個、荷物が入らなくなる。(正)

STAGE 85 〝蛇腹くずし〟を応用する

基本手数—993手



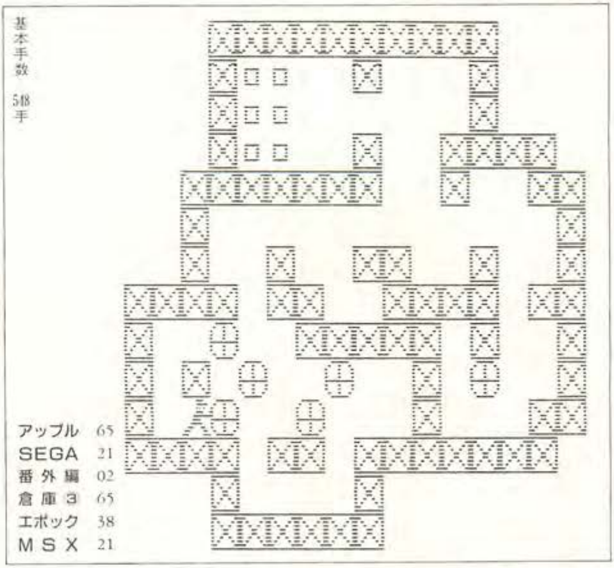
アップル 64
SEGA 90
倉庫③ 64
MSX ツールキット 30

格納地点に入るには1個、荷物が邪魔だ。この荷物を、つまり形助の下の荷物をどこへ処理するか。これができないと正直いって不可能だ。ここは、〝蛇腹くずし〟を応用して、右がわに整理しよう。でも、そのまえに荷物をうまく片づけておかないと、〝田の字〟を作るだけになってしまう。これで、格納地点に荷物は入る。しかしデタラメに入れると荷物が入らなくなる。ここは、よく考えて、上かと、よこから荷物が入るように、しっかりスペースを作ろう。 (正)

STAGE 86 右に荷物は運べない……

一見すると、ワリに簡単にできそうにみえる。しかし、実際に荷物を動かしてみると、これがなかなかうまくいかない。

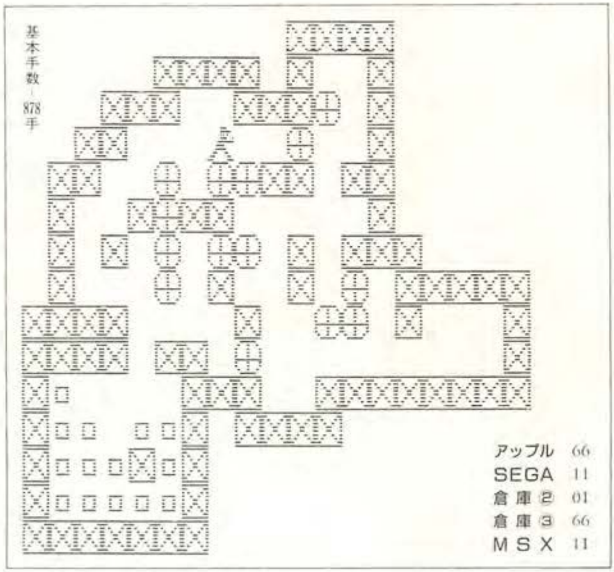
荷物を入れるルートは右下の空間を使う方法しかなさそうだ。でも、そこには荷物があって、左側の右側に移すのは不可能だ。ずばり、この面の攻略のポイントは、左側の荷物をうまく整理して、通路を確保すること。これにつきる。通路さえできてしまえば、右下の邪魔な荷物を格納地点に納めて、あとは楽勝／　あとは順番に荷物を入れて、ゆっくりクリア。（正）



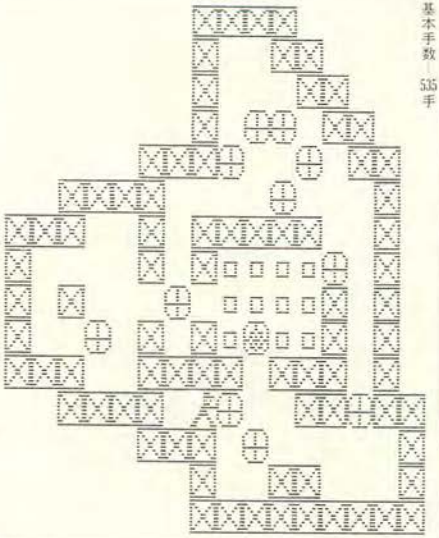
STAGE 87 荷物を1個、右がわに……

格納地点の上、タテに4個並んだ荷物をどうするか。つまり格納地点への、荷物を入れるルートを確保できるか。これが、この面のポイントだ。まず、右はしのスペースに荷物がストックできるのはわかるよね。

あとは右上の荷物を下に押して、通路の邪魔にならないところにストックする。ここまではワリとすぐできる。中央に2個づつ、横に並んだ荷物、これをどう処理するか。これが問題だ。荷物を1個、右がわに処理できれば、通路ができて、あとは手順に入られるはずだ。（正）



STAGE 88 わかってしまえば、案外やさしい

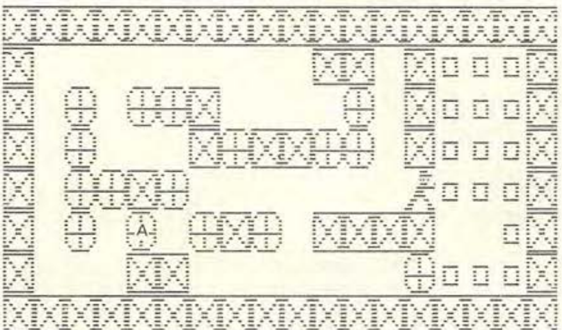


基本手数—535手

アップル	67
SEGA	48
倉庫②	38
倉庫③	67
エポック	39
MSX	48

はっきりいって、この格納場所は問題だ。荷物は、左右と下から、つまり3ヶ所からいれないといけない。おまけに入れな場所にあわせて、荷物を整理して、入れる個数を調整しておかないとダメになる。あとは荷物を入れる手順をまちがえなければ、スムースだ。ただ、それまでにどうすればよいのか。これはXの地点のところに荷物をはこび、スイング・ドアとしてつかえば解決するはずだ。はじめに格納地点に入るにも、この方法しかない。わかってしまえば案外、やさしい。（正）

STAGE 89 もう頭が倉庫番している



基本手数—718手

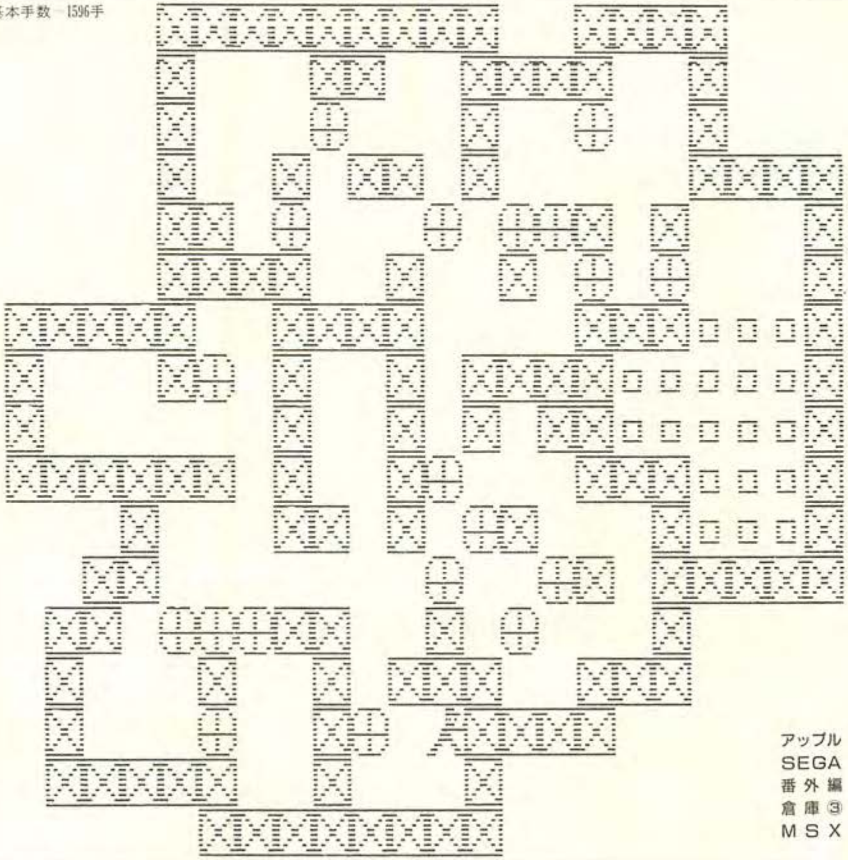
アップル	68
SEGA	76
倉庫③	68
エポック	40
MSX ツールキット	16

トリックがわからないと、この面、どうあがいてもうまくいかない。問題なのはAの荷物だ。これをうまく処理できれば、通路ができる。こうなればシメたもの。ただ、この荷物、それまでに、ある荷物を1つ、動かしておく必要がある。こうしておいてから、Aの荷物を、右がわ、2ブロックさきの柱まで運ぶことができたら、OKだ。格納地点に荷物をつぎつぎ入れていけばいい。ただ、この格納場所は2ヵ所から荷物を入れないといけない。

手順に気をつけよう。（正）

STAGE 90 とんでもないアリ地獄が……

基本手数 1596手



アップル 69
SEGA 46
番外編 09
倉庫③ 69
MSX 46

それほど難しくはないが、小技の集大成といった感じで、息が抜けない。まず、上半分の荷物をすべて押し込んでから、左下のスペースを利用して、右下の4個の荷物を格納する。

ただ、邪魔ものがいっぱいで、スムースにはゆかないんだよね。小手さきのテクニックを十分に楽しんじまおう。

なお、出発地点のすぐ上にあるブランク・スペース。まちがっても、ここへ荷物を入れてはいけないぜ。とんでもなく恐しいアリ地獄なんだよ、このスペースはね。　(潤)

COLUMN-5

解法ビデオ作り

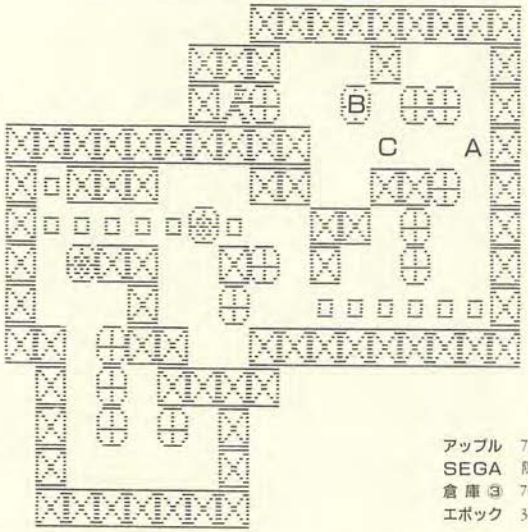
㈱セガ・エンタープライセス開発部

「倉庫番」発売後、最も苦労したのは、ユーザからの質問が多いこのゲームの、解法例を収めたビデオ作りでした。解法を正確に記録したものがなく、1問1問考えながらのビデオ録りでした。作業中、操作を誤って最初から録り直しというのは日常茶飯事でした。

結局、3人がかりで3週間かかりました。

余談ですが、各面をクリアした時のコングラチュレーション画面には通常と違うものが数面あります。どの面にあるか探してみてください。

STAGE 91 荷物を3個、ストックするだけ



基本手数—530手

アップル 70
SEGA 隠⑤
倉庫③ 70
エポック 35

二つの格納場所。左上に荷物を入れるためには、右がわから押してこなければならない。つまり、左下にある荷物は、一度、右がわに出す必要がある。

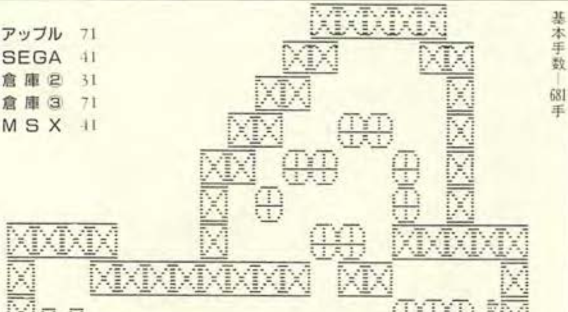
となれば、右がわに、その荷物を一時的に収容するスペースが……これ、連鎖反応だよね。

うまく処理すれば、右の格納地点に、荷物を3個、ストックするだけでよいのだが、そうするためには、右がわの上半分に6個の荷物を押し上げておかねばならないことになる。ストック技の一例だけど、やってみればわりにカンタンだぜ。（潤）

STAGE 92 ストックは11個！

NO.170

アップル 71
SEGA 41
倉庫② 31
倉庫③ 71
MSX 41



基本手数—681手

格納地点をじっくりと観察してみよう。すぐに荷物に手をつけたりせず、的確な状況判断を下し、それにもとづいて計画を練るのが大切なんだぜ。

格納地点の右がわの11個ぶんは上の倉庫から荷物をおろしてこなければならなそうだ。つまり、上の倉庫には荷物が11個、入っていなければならないのさ。

さあ、努力してみよう。上のスペースに荷物が11個、入るかな？ う〜ん、難しいよね。

いや、待てよ、格納地点のXマークのところをうまく処理すれば——。（潤）

STAGE 93 君の最少手数、いくつになった

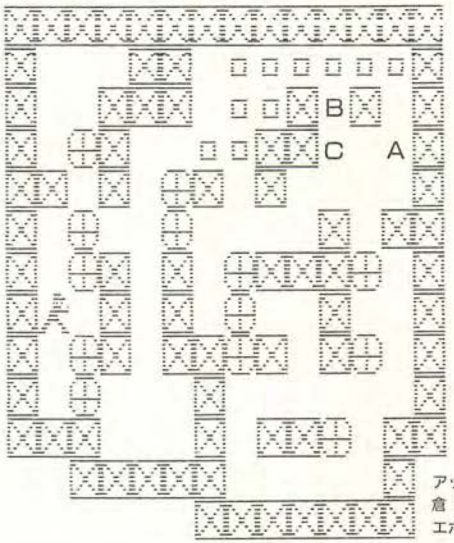
格納地点のA,B,Cに、どんな具合に荷物を入れたらよいか？ 工夫が必要なのは、ここだけだ。その場になって考えようとしても、どうにもならないぞ。最初の荷物を動かす前に、その見通しは、しっかりと、つけておきたいね。

ほかの部分は、多分、手なりでスムースに運ぶだろう。

こんな場合には、行動の経済性というものも考慮に入れてみたい。つまり、ムダな動きは極力はぶくということだ。

さて、君の最少手数、いくつになったかな？　　（潤）

基本手数 388手



アップル 72
倉庫③ 72
エポック 41

STAGE 94 格納地点に通路が必要

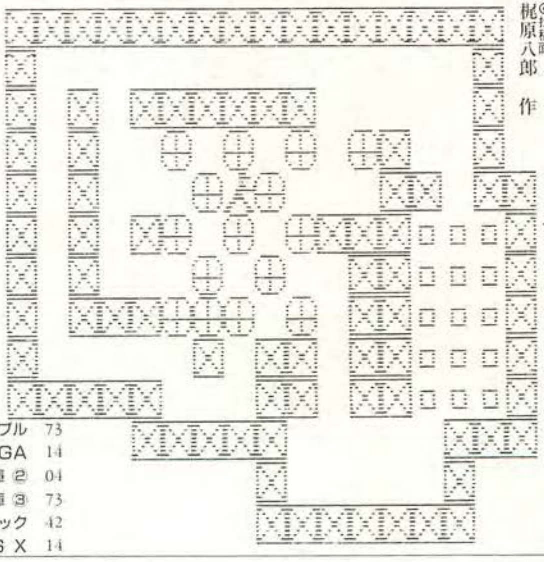
最初の荷物の整理が、まず、大切だ。へたをすると、"田の字固め"があちこちにできてしまう。

つぎは、格納地点に関する考察。荷物を入れる場所をタテの3列にわけて考えると、左の列には下からしかはいらない。しかも、順序としては、右の列からはじめたい。中央の列は、左の列を入れるための通路として使うので、これは最終手順。

むろん、左の列、上からでも一部分は入るのだが、右の列とのかねあいで、入れかたが難しくなるってわけ。さあ、どんなふうにアタックする？　（潤）

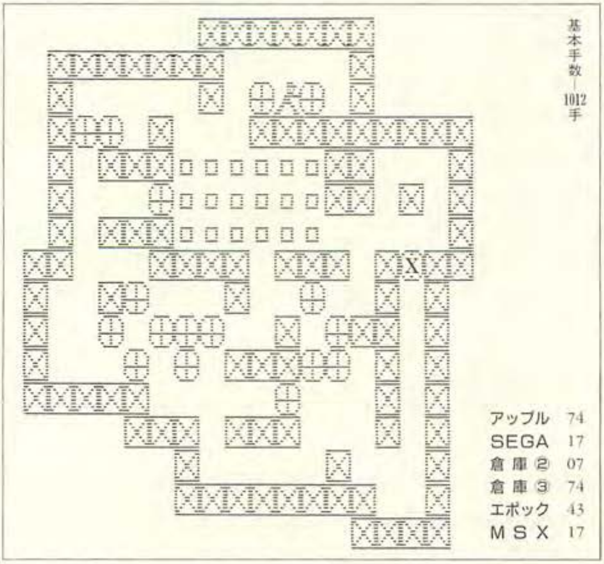
基本手数 783手

◎投稿面 梶原八郎 作



アップル 73
SEGA 14
倉庫② 04
倉庫③ 73
エポック 42
MSX 14

STAGE 95 格納技に頭をつかいそう



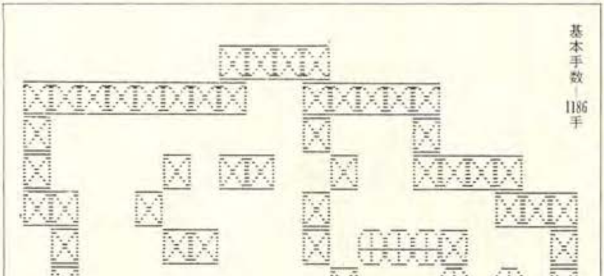
出発点の左右にあるふたつの荷物、これは最後に使うストックだ。手をつけないでおこう。

ひとつだけ、ポツンと離れたXの荷物もストック用。下の荷物の整理をすませたら、Xの上にもう1個、ストックを作っておきたいね。

格納地点の最下段、ヨコ1列には、いちばん最後に押し込もう。右端の2個ぶんは、このときのためにとっておいたストックがものをいうぜ。

ちょっぴり、格納技に頭を使いそうだね。上部のストックはどこで使おうかな？　(潤)

STAGE 96 右側の荷物の交通整理が必要



右側の8個の荷物を、ひとまず、左側の倉庫に、すべて、移動させねばならない。それにはまず、右側の荷物の交通整理が必要だろうね。

つぎに、左側へ、どう格納するかを考えよう。へたをすると荷物が二度と出せなくなってしまうぜ。ごくわずかのスペースもムダにせず、効率よく、荷物を押し込むことだ。

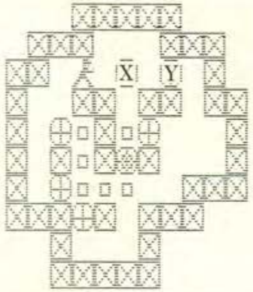
しかし、常識的に行動したのでは、荷物がいくつか、余ってしまう。Xの荷物が実に、実に、重要な役割を果すのだが、その意味がおわかりかな？　(潤)

STAGE 97 右上隅のせまいスペースで……

くるくると、何度か、格納場所の周囲をまわらねばならない。だが、下の左右の格納地点のどちらかに荷物をおちつけてしまうと、もう、まわり技は利かなくなるのだ。その見切りを、いつ、つけるか？　そこだよね、難しいのは。

XとY、このふたつの荷物を、右上隅のせまいスペースで巧みに操つれれば、最後の難関も、どうにか、クリアできるだろう。うん、わりにやさしそうだぜ。　　（潤）

基本手数 125手



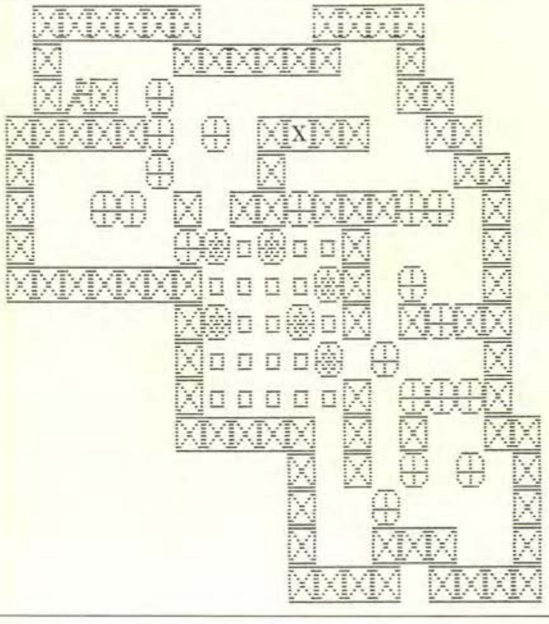
アップル 76
SEGA 67
倉庫③ 76
エポック 44
MSX ツールキット 07

STAGE 98 ストックの使うタイミング

荷物を25個、壁でかこまれた格納場所にきちっと押し込む。倉庫番で厄介なのは、こういった格納技なんだよね。どこかに、ストックが必要なのは、これまでの経験で、もう、わかっているはずだ。Xの荷物が、その、ストック。これを使うタイミングを逃してはいけない。

また、はじめに1個、右へ動かした荷物もなかなかの曲者だ。Xの下の通路が使えるうちに下におろしておかないと、最後に泣きを見ることになる。気をつけようね。　　（潤）

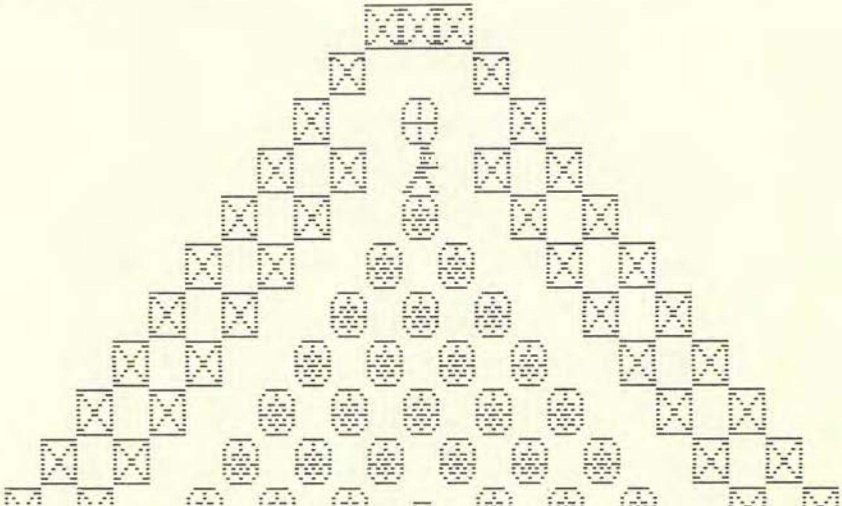
基本手数－684手



アップル 77
SEGA 97
倉庫③ 77
MSX ツールキット 37

STAGE 99 動かしてはいけない荷物もある

基本手数－202手



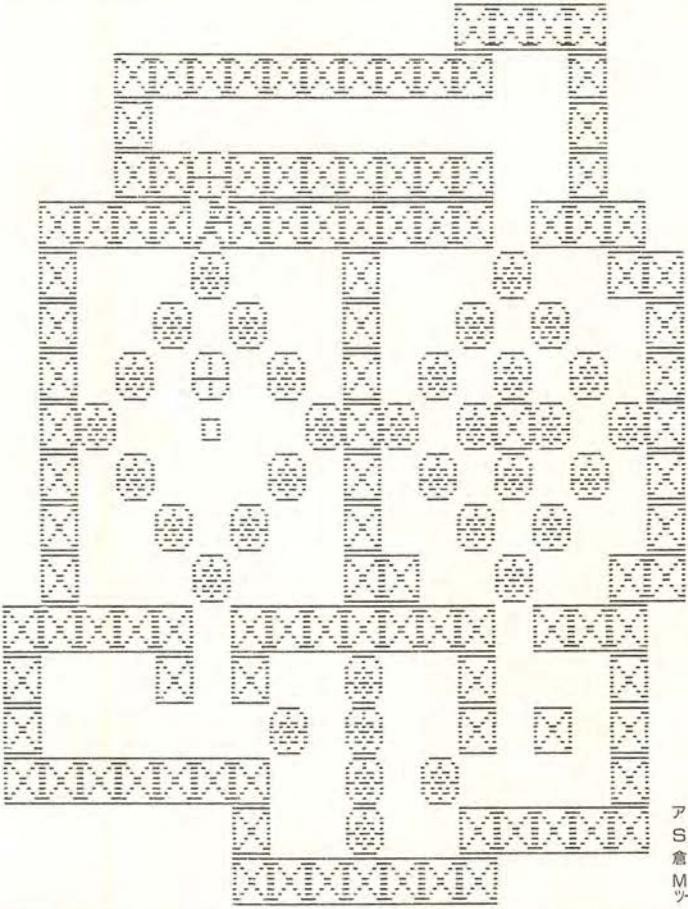
アップル	78
SEGA	88
倉庫③	78
MSX ツールキット	28

わあ、すげえ／　まずは、形で圧倒されちゃうよね。荷物がなんと48個、きちんと格納場所におさまっているのに、それをつきくずすなんて、しないほうがいいのとちがうかな？

だが、このパターン、思ったほど難しくはなさそうだ。ほら、よく見てごらん。どの一辺も、あの蛇腹くずしでアタックできそうじゃないか。はじめに、左サイドのナナメ１列の６個を、蛇腹くずしの要領で、外側へ押し拡げる。つぎに、左サイド下がわのナナメ１列を下に押しさげる。この、くり返しなのさ。ただし、この場合、動かしてはいけない荷物もある。気をつけようね。（潤）

STAGE 100 これは、ヒッカケ面だ！ NO.84

基本手数 28手



アップル 79
SEGA 74
倉庫③ 79
MSX ツールキット 14

見るからに難しそうだね。しかし、このパズルの目的がなんなのかを、しっかりと摑んでおきさえすれば、恐るるに足りないぞ。

4つの小部屋をグルリとまわり、また、ふり出しに戻ってくる――そんな長丁場が、はたして、ここで必要なんだろうか？

大げさな体裁にまどわされず、ものごとの本質を、すばやく、的確に見きわめよう。

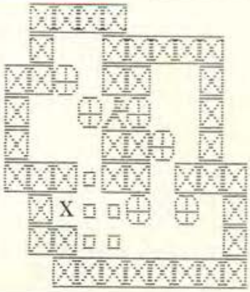
そう、これはヒッカケ面だったのだ！ （潤）

COLUMN-6
涙の倉庫番スペシャル(ファミコン)
㈱アスキーHSP 松重紀子

23面までは、じつはファミコン用にはじめて作った面なんだ。小さくて簡単そうなのに、結構たいへん。ここに倉庫番の面白さが集約されているといっても過言ではないのだ。まだやったことのない君は、ぜひ挑戦してね。それから150面解けたらあなたは天才キャンペーンで、たくさんの応募の中、本当に解けていた人はわずかの人でした。天才バッジをもらった君は、本当に天才！次のキャンペーンも予定してますので期限に間に合わなかった人もあきらめないでガンバッテね。

STAGE 101 大きなまわり道をして荷物を

NO.85



基本手数—150手

アップル	80
SEGA	77
倉庫③	80
エポック	45
MSX ツールキット	17

外がわの格納地点から、埋めて行こう。内がわの3個ぶんは、通路にとっておくこと。

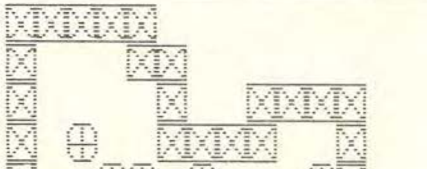
こうした小品面で大切なのは、せまいスペースのなかで、荷物をせわしなく移動させながら、いつも、通路を確保することだ。そのため、ときには、大きなまわり道をして、荷物をはこぶ。

Xのような、大して通路に関連がない格納地点には、早いうちに、荷物をつめ込んでしまおう。その上で、内がわの格納地点に入る荷物はどれなのかを、はっきりさせることだ。（潤）

STAGE 102 出入口のそばに荷物がひとつ

上からと横からと、格納場所への出入口は2ヵ所。どちらから攻めるにしても、出入口とそばに荷物がひとつ多すぎて、動きがとりにくい。そこで、1個だけ、出てきた荷物を処理できるよう、左上隅の荷物を整理しておこう。これ、大切な手順のひとつなんだぜ。

また、右上の荷物のうち、XとYには要注意。早いうちに、このふたつが動けるように処置しておかないと、ひどいことになる。それを考慮に入れれば、格納のしかたもわかってくるよね。（潤）



基本手数—668手

アップル	81
SEGA	16
倉庫②	06
倉庫③	81
エポック	46
MSX	16

COLUMN-7 「ザ・倉庫番」企画裏話①

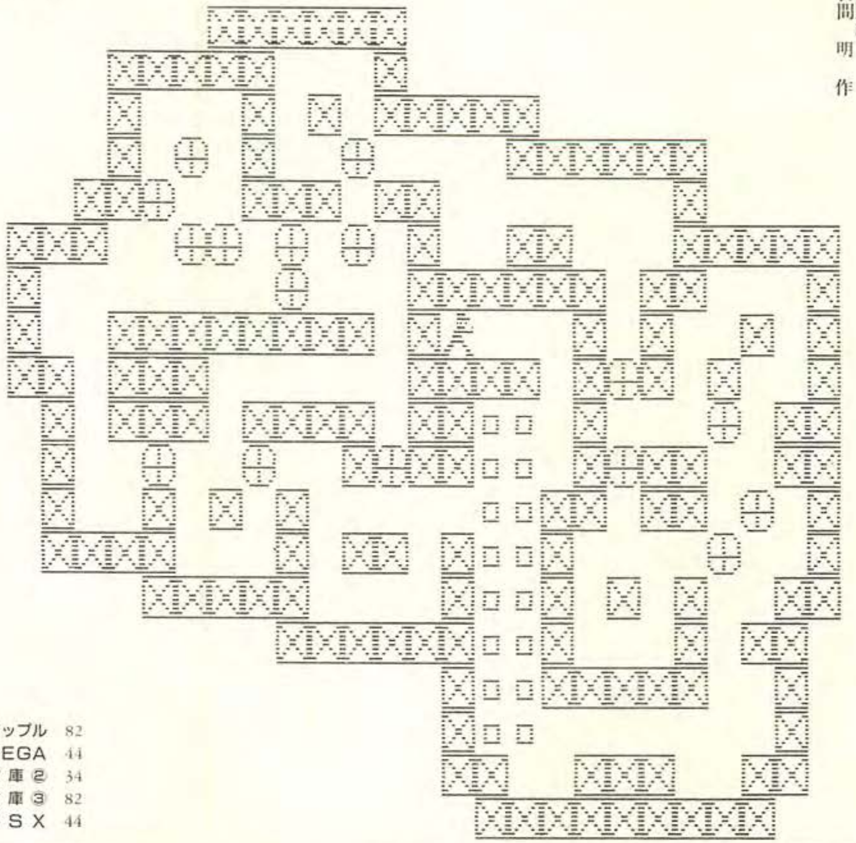
本書「ザ・倉庫番」の企画は偶然生まれた。

昨年秋、僕と田中先生とで宝塚のシンキングラビットの今林宏行さんと逢ったのだ。それまでも、シンキングラビットは、本格的ミステリーアドベンチャーゲーム「鍵穴殺人事件」や「道化師殺人事件」で知っていたし、倉庫番も壁抜け面のある"倉庫番1"でだいぶ苦しめられていた。そのシンキングラビットで秘蔵のアップル版を手みやげにもらってから、この日本のパズルゲームを何とか一冊にまとめられないだろうかと考えて企画が進行した。（正）

STAGE 103 格納場所にひとくせある

基本手数－1500手

◎投稿面 吉間明作



アップル	82
SEGA	44
倉庫②	34
倉庫③	82
MSX	44

格納場所にひとくせあって、尋常の手段では、荷物の完納は難しい。タテ2列の格納地点のうち、右がわの下から5個は、どうしても、下から入れて押し上げねばならないのだ。

だが、作業の途中、右がわから上へ抜ける通路を使う必要が出て来て、ストックのつもりの荷物が1個、押されるままに、上のほうに行ってしまい、二度と戻ってこなくなる。

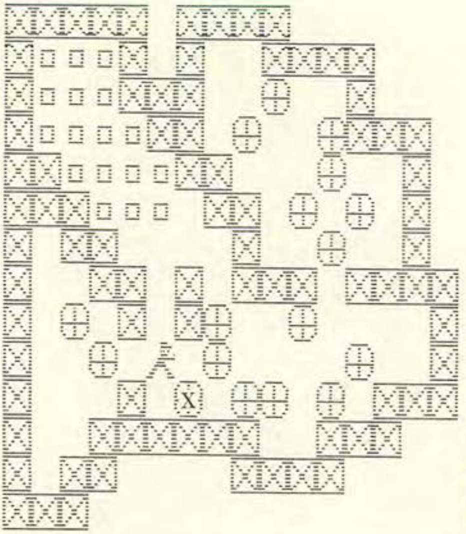
どうしたら、右がわに5個、荷物をストックしておけるのか――それさえ解決できれば、この面の楽勝はまちがいないよね。（潤）

COLUMN-8

「ザ・倉庫番」企画裏話②

そのアップル版は、今までの倉庫番の規模を超え、何と130面におよぶ大作になっていた。年が明けて春たけなわの4月頃、この倉庫番がファミコン版ディスクで発売されると今林さんから聞くにおよび、これでこの「倉庫番」というパズルはパソコンはもとより、ゲーム専用機のほとんどに移植された希れにみるパズルであるという見方が僕と田中先生の間で一致し、本格的に企画がスタートした。（正）

STAGE 104 邪魔をしつづける×の荷物



基本手数 887手

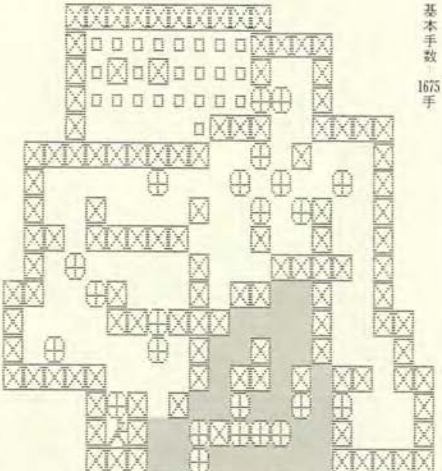
アップル	83
SEGA	51
番外編	10
倉庫③	83
エポック	47
MSX	51

右下に荷物が8個。このままだと、スペースのわりに荷物が多すぎて、どうにも、格納しにくい。たとえば、小にくらしく邪魔をしつづけるXの荷物を処理できないのだ。

こんなときは荷物を1個、追い出してしまうにかぎる。右上のスペースを整理して、下から1個、荷物を押し上げておくのさ。そのあとで、下の荷物も、動かしよいように、キチンと整理しておく。

あとは楽勝。比較的やさしい面なので、整理整頓の技をよくよく練習しておこう。　（潤）

STAGE 105 最後にストックが大きく——



基本手数 1675手

アップル	84
SEGA	24
倉庫②	14
倉庫③	84
MSX	24

迷路のような倉庫に、荷物が乱雑に散らばっている。だが、よく、目を凝らせば、倉庫の中を一巡するルート作りが可能なことがわかるはずだ。とくに、下の中央部分にはループ状のルートが必要。ここに、一工夫が必要なんだよね。

倉庫一巡のルートができればあとは、荷物を押し込むだけ。格納の手順は、わりにカンタンだが、あとで泣きたくなかったら、X地点の近辺にストックを1個、途中で作っておくことだ。最後に、このストック、大きく、ものをいうんだぜ。（潤）

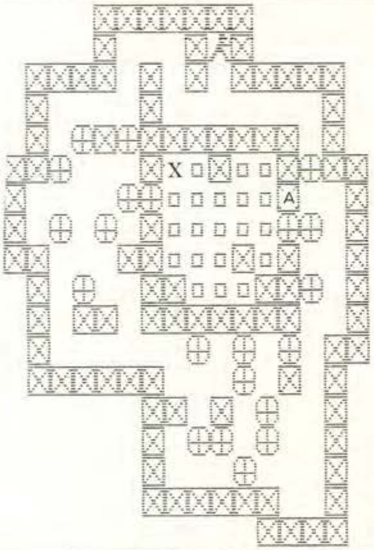
STAGE 106 員数合せのため、AをXへ

左から入り、通路を作りながら、右へ進み、搬入口を開く。

あとは荷物を格納するだけなのだが、ここで、右から入る荷物の数を数えてみよう。この面では、右から入るはずの荷物を左から入れようとしたって、それは不可能なのだから、はじめに、はっきりと区別しておきたいのだ。

格納地点の数からみると、どうも、左から入る荷物の数が1個、足りないよね。そこで、員数合わせのため、AをXへ一。あとは、右からの荷物は、下3段に押し込めばよい。　(潤)

基本手数 780手



アップル	85
SEGA	94
倉庫③	85
MSX ツールキット	34

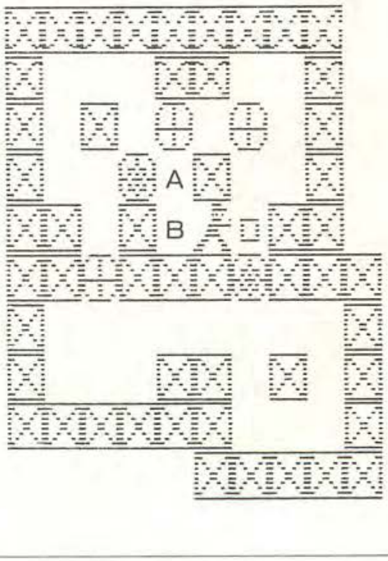
STAGE 107 いいかげんに荷物をおくと

No.221

格納地点だからといって、こうした小さい面の場合、いいかげんに荷物をおくと、ひどいめに合うぞ。通路を遮断してかまわないかどうか、的確な判断が常に要求されるのだ。

AとBのふたつの格納地点、この面では、この2点に、早めに荷物を格納する。大切な中央通路が使えなくなるのだから、その後、どの荷物をどう動かすか、攻略の展望は、はっきりさせておくことだ。むろん、この2点に入れる荷物の選択なども重要ポイント。いいかげんでいいわけ、ないよね。　(潤)

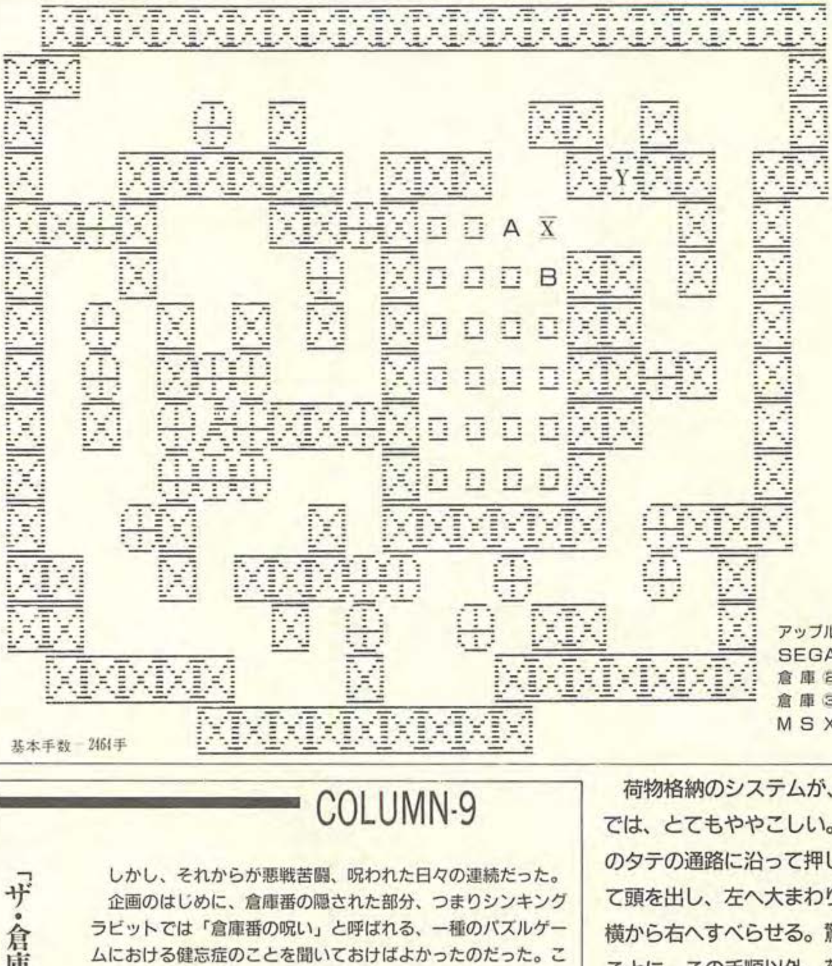
基本手数 164手



アップル	86
SEGA	66
倉庫③	86
エポック	49
MSX ツールキット	06

STAGE 108 A、Bの地点にいれるストックが

◎投稿面 梶原八郎 作



アップル	87
SEGA	55
倉庫②	45
倉庫③	87
MSX	55

基本手数－2464手

COLUMN-9

「ザ・倉庫番」企画裏話③

しかし、それからが悪戦苦闘、呪われた日々の連続だった。

企画のはじめに、倉庫番の隠された部分、つまりシンキングラビットでは「倉庫番の呪い」と呼ばれる、一種のパズルゲームにおける健忘症のことを聞いておけばよかったのだった。この病いは、倉庫番の各面を必死で解いたにもかかわらず、解いたそばから、忘れてしまうという恐しい精神の病だった。ある者は自分の気憶力を疑い、ある者は他人から能力を疑われたりするものだった。その事実はこの本にかかわった、田中潤司氏今林宏行氏、そして私と3人も例外ではなかった。それは今林さんのコラムにも書いてあるが、合宿の際、露見した。3人とも倉庫番は解いていて自信に満ちていた。しかし、である。倉庫番も解法が中半を過ぎたあたりから、病いが3人を襲いはじめた。つまり解いたそばから忘れていくという不可思議な現象が現われはじめた。それ以後、この病いの克服のため、スケルトンと田中先生がコラムで書いている作業がはじまった。(正)

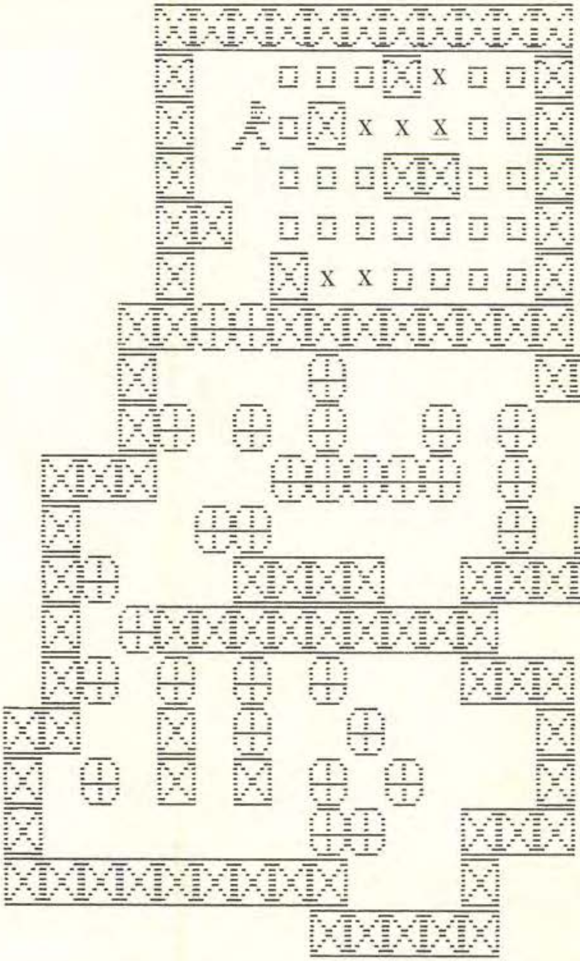
荷物格納のシステムが、ここでは、とてもややこしい。中央のタテの通路に沿って押し上げて頭を出し、左へ大まわりして横から右へすべらせる。驚いたことに、この手順以外、荷物を格納する方法がないんだよね。

しかたがない、この格納システムを生かすように、周辺の荷物を整理し、いちばん外がわをまわるルートを作っておこう。

なお、最後に、A、B地点に入れるためのストック、X、Yが必要になるんだぜ。 (潤)

STAGE 109 ちっとも息が抜けない

基本手数—1847手



アップル	88
SEGA	72
倉庫③	88
MSX ツールキット	12

中段と下段と、最上段の格納場所と、それぞれ、異ったパズルが合体したような面。ちっとも息を抜けないぞ。

中段は、まず、左がわから出て、中央に這い込み、通路の風通しをよくしよう。いま、押し出した荷物を、すぐ、もとの場所に押し戻すスイングドア・テクニックなどを利用するのさ。

格納地点も、無考えで荷物を押し込むと、とんでもないことになる。Xマークの地点などが要注意だ。右半分、左半分にわけて、キッチリと格納しよう。下段でも気な抜けないぞ。(潤)

COLUMN-10

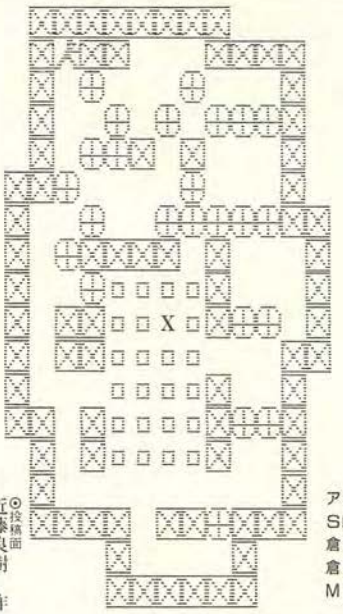
「ザ・倉庫番」企画裏話④

スケルトン完成。これは全169面におよぶ膨大な資料となった。一手一手、手順が示されており完璧だ。それからというもの企画は進み、やっと陽の目を無事迎えたのだった。(正)

STAGE 110 ストック技も必要らしい

右からまわり込めば、荷物は、すぐに、運び込める。搬入口もいくつかあって、どこからでも、格納地点に入り込めるのだ。ただ、これほど開けっぴろげだと、逆に、とまどっちまうんだよね。

なんとなく、荷物を格納しているうちに、案の定、行きづまってしまった。荷物を、どこから、どう、入れるにしても、Xの地点がポイントになってくるのだ。タイミングを見はからって、この地点へ荷物を入れておかないと、困ったことになる。それに、ストック技も必要らしいね。（潤）



基本手数—715手

⊙投稿面 近藤良樹 作

アップル	89
SEGA	42
倉庫②	32
倉庫③	89
MSX	42

COLUMN-11

新作"学習機能付き倉庫番"

倉庫番・新作ベスト8は、シンキングラビットの今林さんが倉庫番ファンに贈る珠玉の作品です。

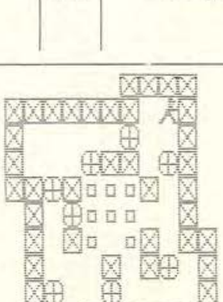
ただ、そのなかに一点"学習機能付き倉庫番"なる作品がありますが、これは今林さんの作品ではなくて、かの"チャンピオンシップ・ロードランナー"の作者、秋山秀樹氏の作品なのであります。

じつは彼に、10本ほど新作の制作を依頼していたのですが、作品として出来あがってきたのはこの1面だけなのであります。

しかしこれには深いワケがあります。

彼は大変なパズルマニアですが、彼の姉さんもパズルが好きらしく、作るそばから解いてしまったらしく残った作品がこの一作ということなのです。(正)

STAGE 111 ヘタに荷物を入れると……



基本手数—384手

⊙投稿面 近藤良樹 作

アップル	90
SEGA	40
倉庫②	30
倉庫③	90
エポック	50
MSX	40

荷物を3×3の方型ブロック状に格納する。難しいんだよね、このパターン。

搬入口は2カ所だが、利用するのは、その一方だけ。ただ、へたに荷物を入れてしまうと、動きがとれなくなる。はじめのほうで入れるのは2個だけ。あとは周囲の空きスペースにストックしておき、機会が来たら、一気に納入。

だが、覚悟したほうがいい。苦しめられるんだぜ、この1面にはね。（潤）

STAGE 112 格納地点の形状が極めて――

格納地点の形状がきわめて不規則。こんなときは要注意だ。たとえば、Xマークの3地点。なにげない感じだけど、入れるタイミングを失うと、二度と入らなくなる。早く入れすぎても行きづまるし、面倒なんだよね、こういうの。

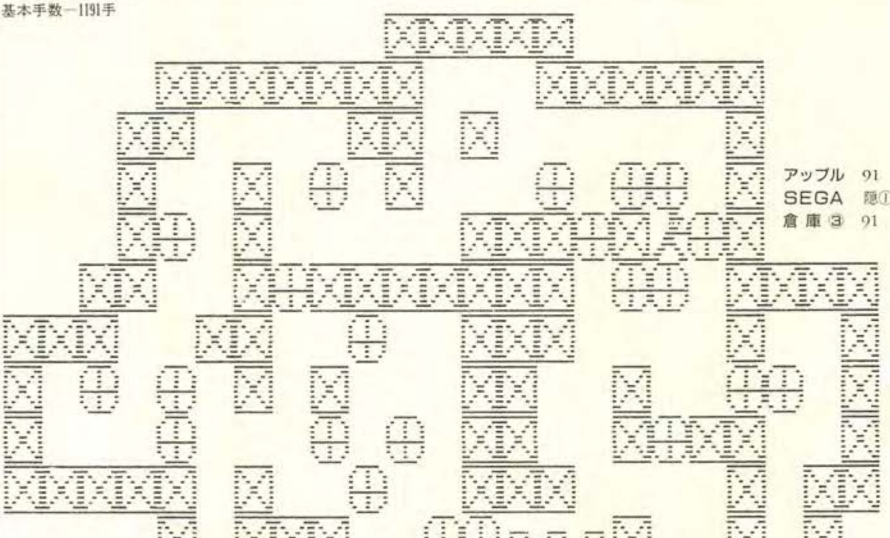
全体的には、スペースに余裕があるのでわりにカンタン。搬入口の近くでは、ループ状の通路を確保して、フルに利用しよう。どの荷物がどちらがわに入るかを、例によって、早いうちに確定しておこう。どちらかといえば、左下あたりが要注意地点なんだぜ。（潤）

COLUMN-12

倉庫番の楽しみ方

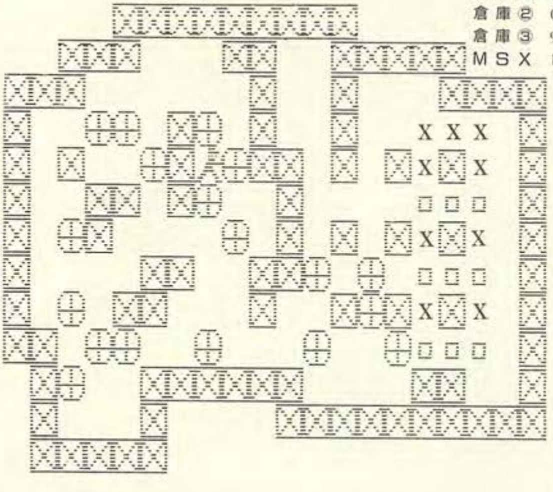
この「ザ・倉庫番」は今までに発表された、倉庫番の、すべてを1冊にまとめている。パソコンやファミコンに代表されるゲーム機まで含め、169面におよぶ。読者はまず解けない面（持っているソフト）の解法から読んでいくのもいいだろうし自分のソフトにない面をエデットで楽しむのもいいだろう。またパソコンをもたれている人は、幻の倉庫番"壁抜け面"のプログラム・リストを打ち込んでみては、いかがか?。（正）

基本手数－1191手



アップル 91
SEGA 隠①
倉庫③ 91

STAGE 113 砂漠でオアシス発見！



アップル	92
SEGA	13
倉庫②	03
倉庫③	92
MSX	13

基本手数—912手

動きやすいように、荷物を上下に押しのけて、左上の部分を片づければ、あとはもう、カンタンに通路ができる。格納地点の周囲にも空きスペースがいっぱいあるから、格納にも、あまり苦労をせずにすみそうだ。

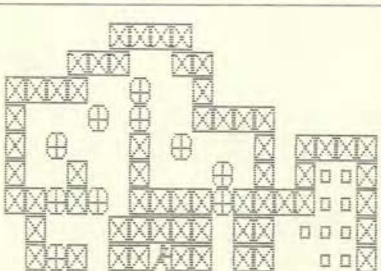
ただ、Xマークをつけた格納地点——ここには、ちょっぴり要注意。早いうちに荷物を入れたほうがよいだろう。

いや、100面をすぎて、こういう面が出てくると、ホッとするよね。砂漠でオアシスに行きついたような感じ。英気を養っておこう。（潤）

STAGE 114 試行錯誤で、すぐに解決 NO.86

◎投稿面 田中ひろし 作

基本手数—1683手



アップル	93
SEGA	36
倉庫②	26
倉庫③	93
MSX	36

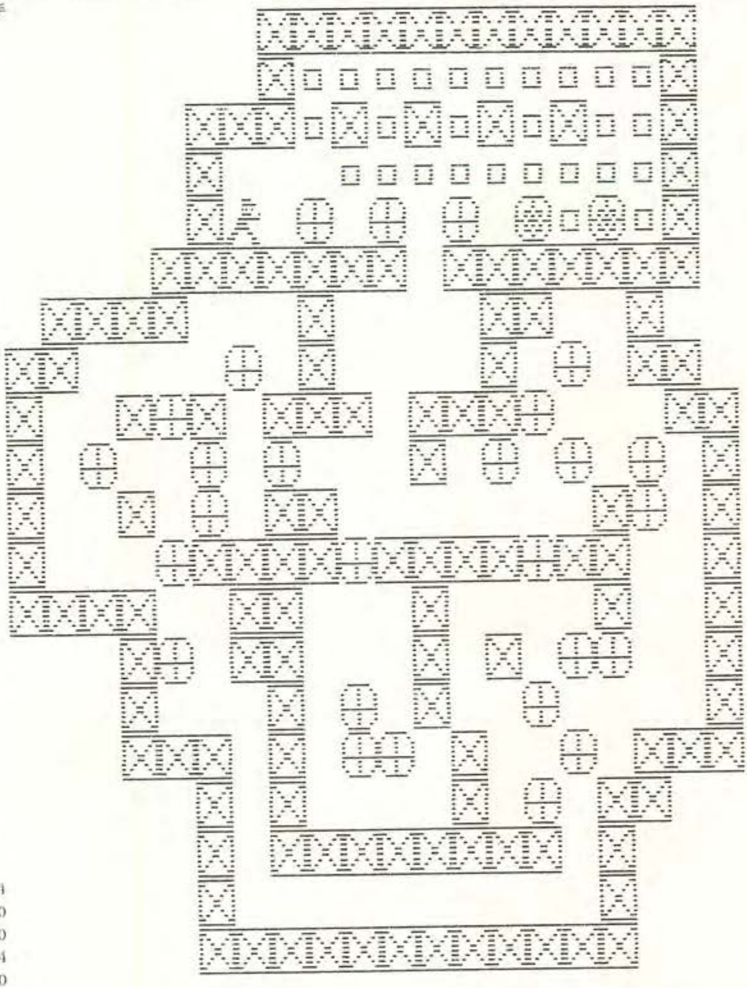
手近にある荷物を1個、とりあえず、格納しちまおう。こういうのは、ときによると、ワナなんだから、事前の観察も忘れぬこと。

ついで、左から上にあがり、首なしキリンみたいなブロックのまわりに、ループ状の通路を作る。一工夫が必要だが、通路ができれば、上半分は片づいたも同じことだ。

その勢いで、下半分に突進すると、右下の小部屋で、ちょっぴり、苦労させられるかもしれない。だが、試行錯誤で、すぐに解決できるだろうね。（潤）

STAGE 115 ルート作りも大切だが……

基本手数—2365手



アップル 94
SEGA 20
倉庫② 10
倉庫③ 94
MSX 20

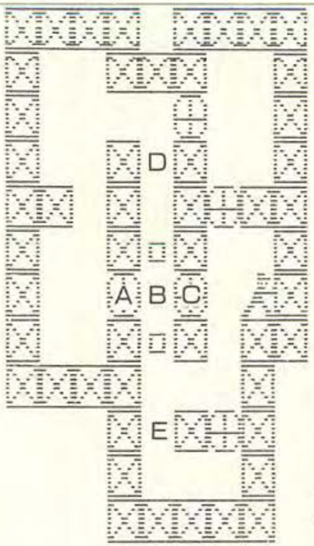
荷物が5個、格納場所に入っている。入れる手間がはぶけて結構なようだけれど、ほかの荷物の格納に、チョッピリ、邪魔になりそうだ。

そこで、このうちの1個を、下の右がわにおろしておくのがコツ。むろん、それを受け入れられるように、中央部の右がわを、事前に、整理しておこう。

自由自在に動きまわれるルート作りも大切だが、荷物を方向転換させるスペースやラストのストック技なども必要だ。

たとえば、荷物が3個入っている下部中央の小部屋、ここは荷物の方向転換に使う。だから、なかの荷物は、はやめに処理しておこう。格納場所の最上段のヨコ1列、ここへの格納にも、ちょっと頭を使いたいね。（潤）

STAGE 116 荷物の配置順を変換させる



基本手数—205手

アップル	95
SEGA	65
倉庫③	95
エポック	51
MSX ツールキット	05

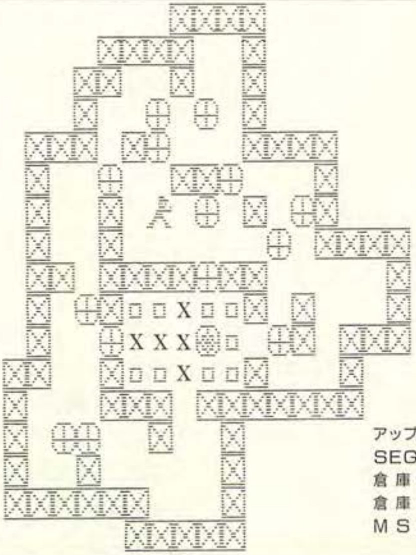
あまりにも倉庫がせますぎるよね。どうしたら、荷物を完納できるんだろう？

目的が達成される寸前のパターンを相像してみると——A、B、Cと、ヨコ1列に荷物が入り、その上下に1個ずつ、DとEに荷物がある——こんなのが望ましいんじゃないだろうか？

いや、そのパターン以外に、解決策はなさそうだぞ。

さいわい、左と右に、荷物を上下させ得るスペースがある。これを利用しくるくるとまわしながら、荷物の配置順を変換させれば——。（潤）

STAGE 117 ひとかたならぬ工夫が必要



基本手数—538手

アップル	96
SEGA	15
倉庫②	05
倉庫③	96
MSX	15

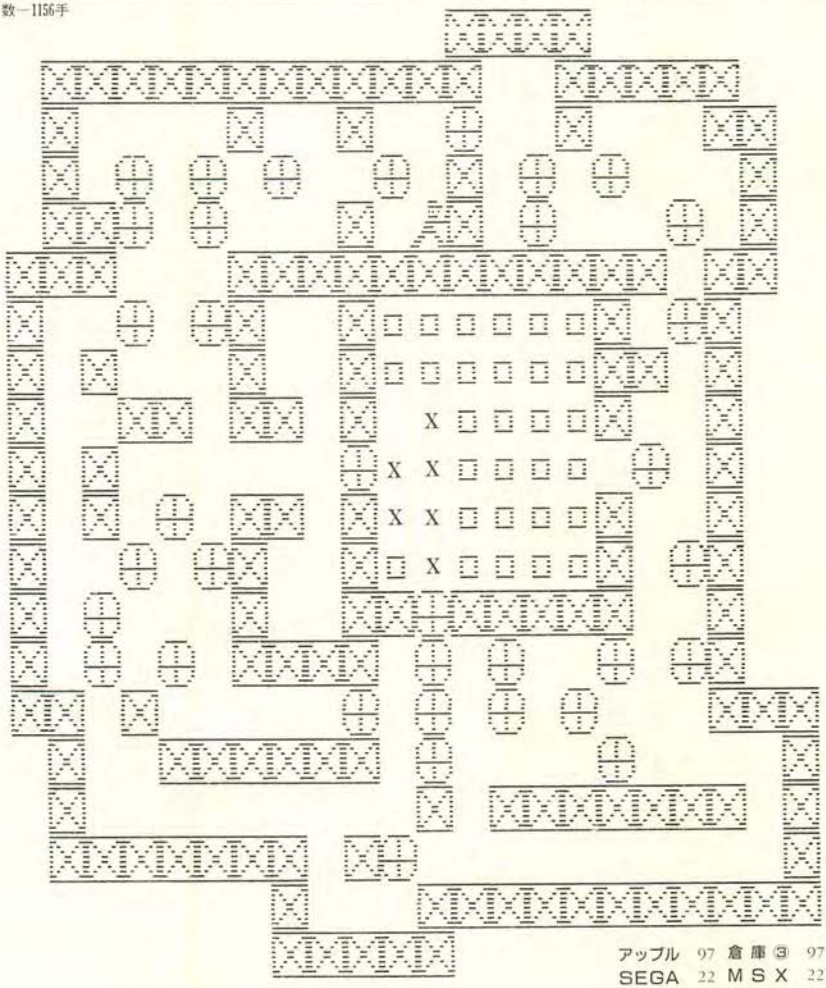
左がわに4個、格納場所の真下のくぼみに1個、ストック的な荷物を用意しておこう。これで万事オーケー。

要するに、この面、格納のテクニックがすべてだったんだよね。余分なスペースのない格納場所に荷物をピッシリと押し込むには、これまでの例でわかるように、ひとかたならぬ工夫が必要なのだ。

この面でも、Xマークの5個所を、左がわと下からとで、きっちりと処理できるように用意しておけば、あとは、手なりで荷物が入れられる。（潤）

STAGE 118 最初の荷物は下から押し上げる

基本手数ー1156手



アップル	97	倉庫③	97
SEGA	22	MSX	22
倉庫②	12		

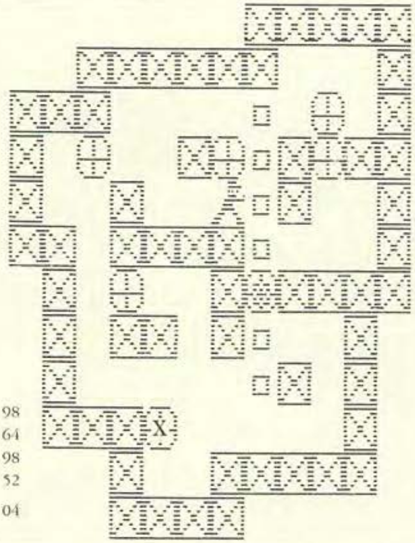
外がわに、大きく、ルート作りをするのは、これ、常識。左上と下部中央のへんで、ちょっと苦労させられるかな? だが何回かやってみれば、コツが掴めるはずだ。最初の荷物は、下から押し上げようよね。

荷物は、左と下の搬入口から入れる。右がわのは、ほとんど役に立たないぜ。

格納地点の上2段と下2段にまず、荷物を押し込めよう。中央の2段は、通路として、なにかと役に立つってことさ。

ほかには、Xマークの地点が要注意。ここへ荷物を入れるのは、最後の最後にしよう。ただ左がわのふたつは、タイミングを見て、右の4個より早く、荷物を入れよう。へたをすると、入らなくなってしまうぜ。(潤)

STAGE 119 手近なやつからではダメだ



基本手数―296手

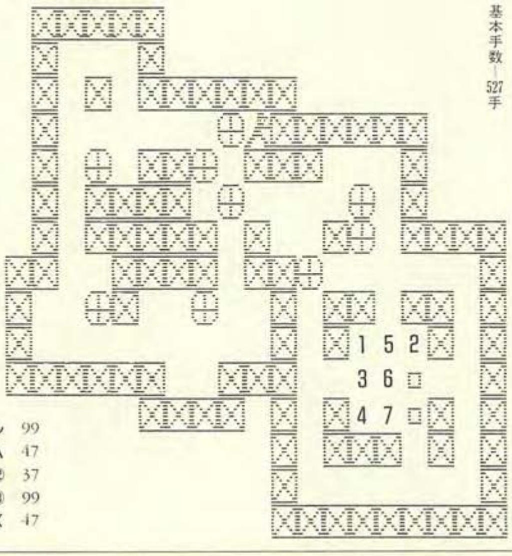
アップル	98
SEGA	64
倉庫③	98
エポック	52
MSX ツールキット	04

タテ1列に7個並んだ格納地点。4個は上から、3個は下から、荷物を入れるのが正解だ。

といって、なんの考えもなく、手近なやつから1個ずつ、というのではダメ。全体的な構想をしっかりと作りあげてから、一気にアタックしよう。

まず、下から入れる3個を、用意しておこう。さて、動きの邪魔にならぬよう、どこにおいたら、よいか? X地点に1個おくのは正解だが、はじめの1個を居すわらせたままというのでは、あまりに芸がない。一工夫、してみようよ。　(潤)

STAGE 120 かならず1個、荷物が最後に



基本手数―527手

アップル	99
SEGA	47
倉庫②	37
倉庫③	99
MSX	47

必要以上に遠まわりさせられたりはするけれど、荷物、1個1個の、格納までの手順は、わりに単純だ。だが、方型の格納地点に、どう納めるかで、とんでもない苦労をさせられる。

もっとも、荷物は9個なのだから、その苦労もたかが知れているのだけれど、念のため、格納地点へ荷物をおく順番を数字で示しておこう。

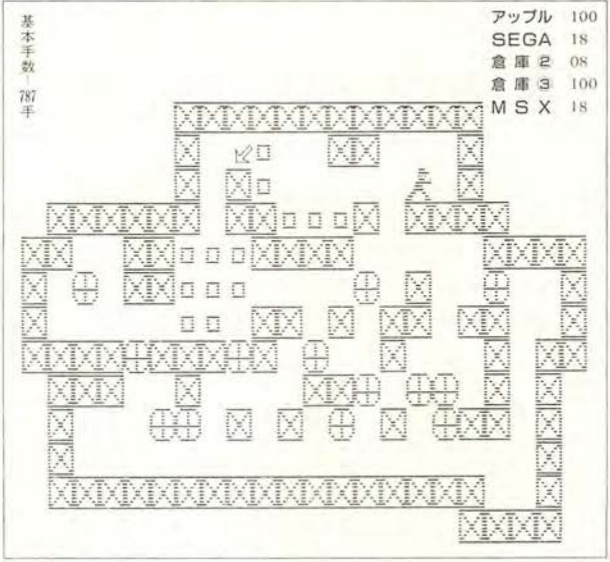
右下隅の、あとの2個は、どうするかって? これは、もう、こんな場合の常識じゃないか、ここへ入れるための荷物なら、前もって……。　(潤)

STAGE 121 必要以上の遠まわりが……

5個と8個と、荷物の格納場所が2個所。どの荷物がどちらへ入るかをはっきりと見定めておかないと、あとで手づまりが起きる。これが第一の関門さ。

つぎに、8個の荷物の格納方法に一工夫が必要だ。いいかげんに押し込んでゆくと、かならず、荷物が1個、最後の最後で入らなくなる。いや、このへんが実に巧妙なんだよね。用心に用心を重ねても、多分、1回はワナにはまってしまうだろう。

⇦の通路の使い方が大切なのさ。例によって、ストック技も必要だぜ。（潤）



STAGE 122 いいのかなぁ、やさしくて！ NO, 87

荷物を整理しながら動かして、格納地点の下のほうへ、まず、押しこんでしまおう。

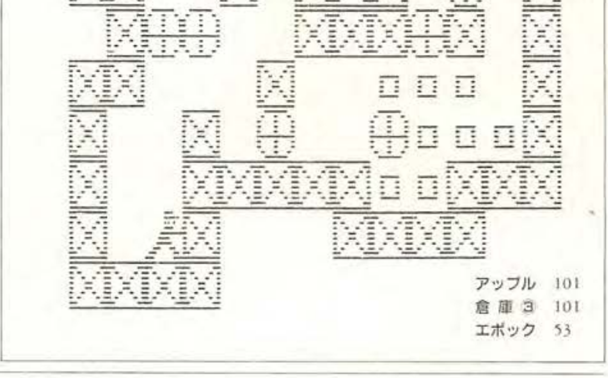
はじめに最下段の2個、つぎに中段の3個。

このへんは、本来なら、要注意の手順なんだけれど、この面では、どうしたわけか、手なりで荷物を押し込んで行っても、大した弊害はなさそうだ。

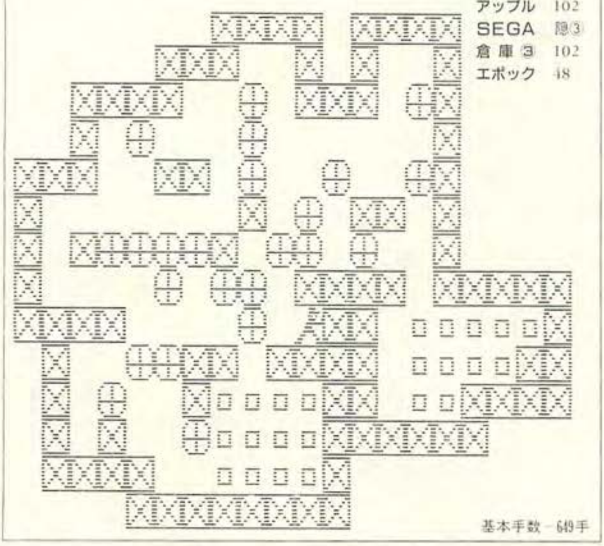
さて、最後の3個。

1個めを格納するとき、ちょっと一工夫。ストック技的な処理をしておけば、あとは楽勝。

いいのかなあ、この面、こんなにやさしくて。（潤）



STAGE 123 行動してから考えよう



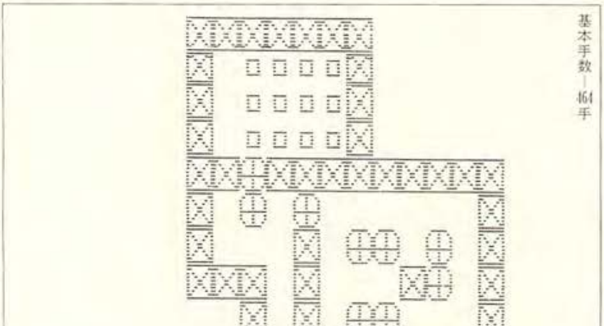
荷物がいやにゴチャゴチャしているね。こんな場合は、深く考えるよりは、まず、行動だ。ヨコ1列に4個並んだのと、タテに3個並んでいるのと、そのあたりを重点的に攻めまくればすぐに整理がついてしまう。

例によって、2個所の格納地点の、どちらへどの荷物が入るかを、はっきりと確定しておきたいのだが、これも意外に単純。まちがえる心配は、ほぼ、あり得ないのだ。

中央の格納場所では、左下の隅にストックがひとつ、必要。右がわのほうは、楽勝さ。(潤)

STAGE 124 とんでもない迷路に入る

NO.233



この1面、シンプルな作りだけど、整理のしかたをまちがえると、意外にてこずるんだぜ。

左の搬入口の近くの、ヨコに並んだ2個がオジャマムシだ。こいつらを右がわにとり込むのだが、まず、受入れ体制を整えなければならないよね。

9個の荷物を並べかえて、左上の部分に、左から2個を押し込んでも、ダンゴ状態にならないようにしておこう。しかし、この整理、単純なようで難しいかもしれないね。はじめの着手をちがえると、ウン、とんでもない迷路に入っちまうぜ。(潤)

STAGE 125 ストック技の極致

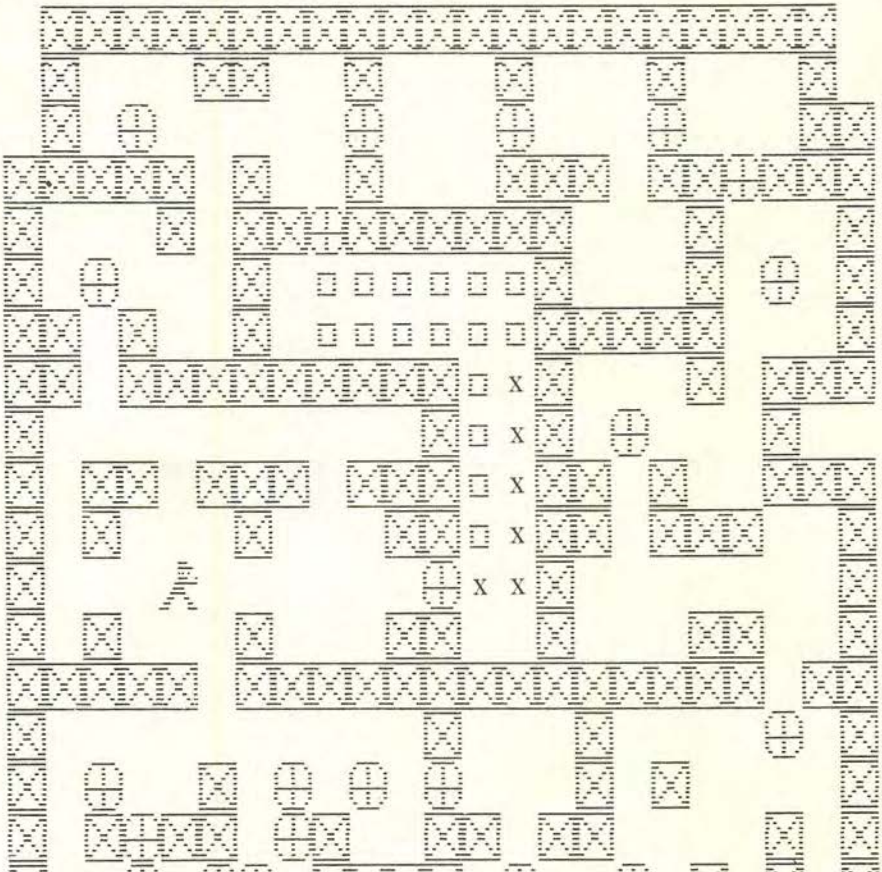
150面中の難局のひとつ。行動してから考えていたのでは間にあわないし、その逆に、じっと考え込んでいるだけでも、ラチはあかない。何回かアタックして、失敗してみることだ。

格納場所の内部に通路が必要で、その通路を確保するためには、左半面の中央部の、方型の小部屋ふたつに、荷物を6個、ストックしておきたい。最後の最後に、X地点に入るぶんだ。

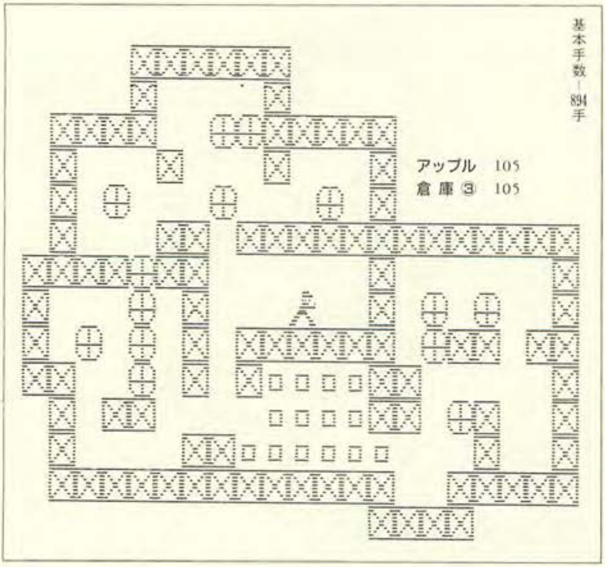
それに、荷物の搬入口は、上部のひとつだけなんだぜ。(潤)

基本手数－4201手

アップル	104
SEGA	54
倉庫②	44
倉庫③	104
MSX	54



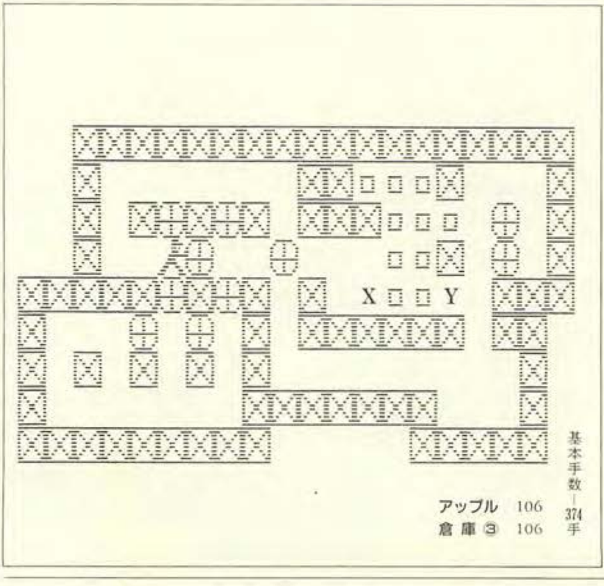
STAGE 126 搬入は中央の通路！



格納の方法に一クセあって、中央の通路を押しさげた荷物を左ヨコから押さないと格納地点へは入らない。つまり、タテに荷物が4個並んでいるあたりを整備して、通路を作らねばならないってこと。この段階で、ちょい、頭をひねらされる。

格納地点にも、問題がある。最上段と最下段、その、いずれか一方にしか、荷物は入らないのさ。しかたがない、最下段のぶんの荷物を6個、右がわのスペースに、前もって、ストックしておこう。この整理技にも、一工夫、必要なのさ。　（潤）

STAGE 127 右はしの荷物が、不気味



格納地点のさきの最右端に、タテに2個、荷物がある。なんとなく、無気味な存在だよね。

左がわの荷物は、ごく、あっけなく片がつきそうだが、ストレートに押し込んだのでは、何個か、入らなくなる。

なるほど、ここだったんだよね、右の荷物が活躍するのは。

しかし、ストック用に使うのは1個だけ。他の1個は、おりを見て、使ってしまわなけりゃならないのさ。

ほかに、左がわからの2個をXとYの地点にストックしておこう。役に立つぜ。　（潤）

STAGE 128 荷物がクルリ、クルリ

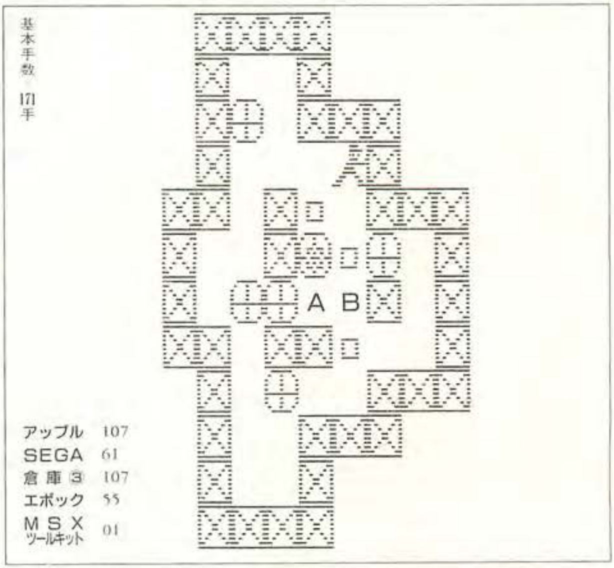
No. 237

荷物が6個。実質的には、このうちの3個を、外がわから、格納地点に押し込む。

搬入の方法は、中央のヨコ軸に沿って、左から押し込む以外にはないよね。これ、自明の理。

となれば、この横軸の格納地点、A、B、には、終局近くに荷物がおいてあっては、まずいだろうなあ/

格納地点のなかで4個の荷物を操作し、A、Bをともにあけようと努力するんだが、こいつが意外にむずかしい。外がわの2個も含めて、荷物がクルリ、クルクル/ 目がまわる/ （潤）



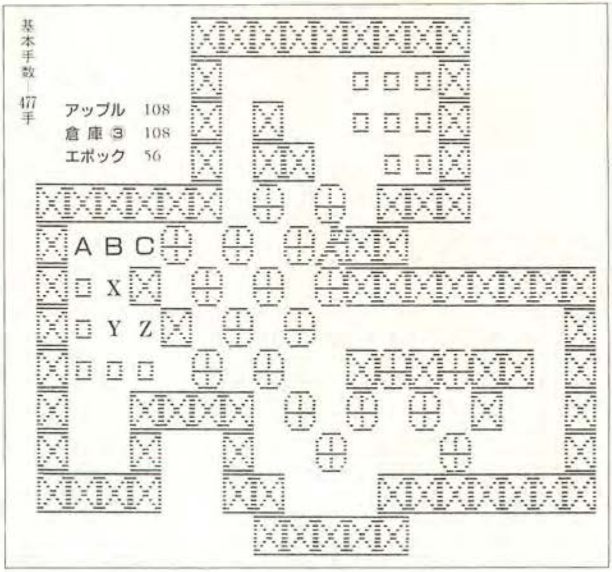
STAGE 129 曲者は左がわの格納地点

No. 238

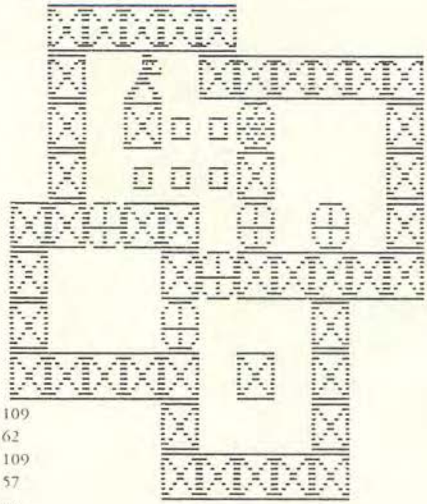
なんの苦労もなく、行きあたりばったりに荷物を運べば、それで楽勝って感じ。しかし、すぐに、痛いめを見るんだよな。

曲者は左がわの格納地点さ。A、B、C、の地点には、早いうちに荷物を入れてはいけない。X、Y、Zの地点に特殊性があって、ここへ荷物を入れる前にA、B、Cをふさいでしまうと、身動きがとれなくなる。いや、このへんの感じは、一度、実際に失敗してみないと、多分、摑めないんだろうな。

なお、ナナメの荷物の攻略法、蛇腹（ジャバラ）くずしじゃないよ。 （潤）



STAGE 130 ちょっと、名探偵を気どれる



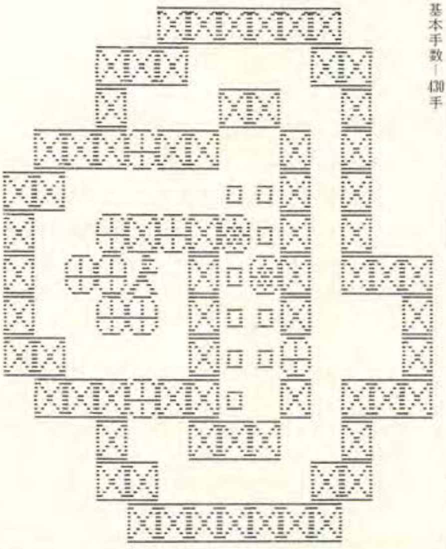
基本手数—199手

アップル	109
SEGA	62
倉庫③	109
エポック	57
MSX ツールキット	02

いま、最初に動かすのにいちばん適した荷物はどれかと考えてみると、1個だけ、格納地点に乗っているやつが、ターゲットとして浮んでくる。そいつをどこへ動かすか？　それも論理的思考に従えば、下段最左端の格納地点ということになる。

倉庫番では、単純な思考過程を単純に追いつづけるだけだとドンデン返しをくらわされることが少なくないんだよね。だが、この面は、めずらしく、シンプルな思考をつみ重ねるだけで解決できる。ちょっと、名探偵を気どれるぜ。　　（潤）

STAGE 131 この面、あせりは禁物です No.239



基本手数—430手

アップル	110
SEGA	隠②
倉庫③	110
エポック	58

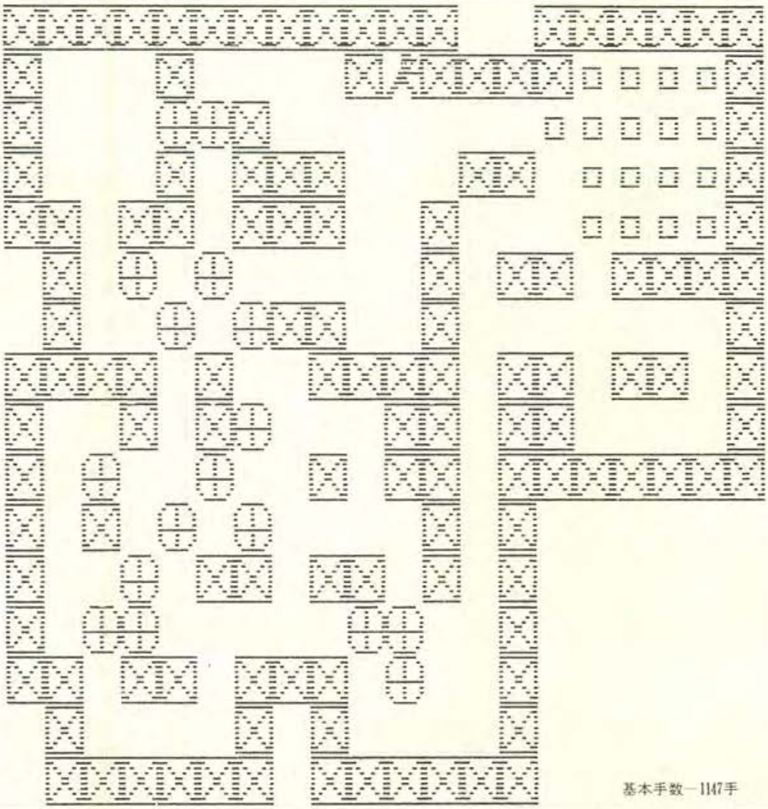
格納地点がせま苦しく、タテ2列の両方の列に荷物がおいてある。どちらか一方の列から片づけるのが、こんな場合の常識だ。まず、右の列に乗っている荷物を左へ移すことから考えよう。いささか、厄介だぜ。

それができたら、左側からつめてゆく。ここでは、荷物を目的の場所に運ぶとき、一気にやっちまおうと考えてはだめだ。じわじわと、2手、3手にわけて運ぼう。あせりは禁物さ。

前半の行動では、くるくると動きまわれる通路が必要。しっかりと確保しとこうぜ。（潤）

STAGE 132 ラスト近くで、ギョッ！

NO.240



アップル 111
SEGA 35
倉庫② 25
倉庫③ 111
MSX 35

基本手数—1147手

行きあたりばったりに荷物を動かすだけで、どうにかなりそうな面。鼻歌まじりに荷物を動かしていると、ラスト近くで、ギョッとさせられる。荷物が4個、どうしても、入らないのだ。

このとき、じっと画面をみつめると、格納地点の下に奇妙なスペースがあることに気づく。あれ、ここは一度も使わなかったな。そう、おかしいんだよね。あの、倉庫番の作者が、なんの意味もない空間など、作るはずがない。そうだ、この辺へ、いくつか、ストックを——。 (潤)

COLUMN-13 倉庫番ファンのみなさんへ

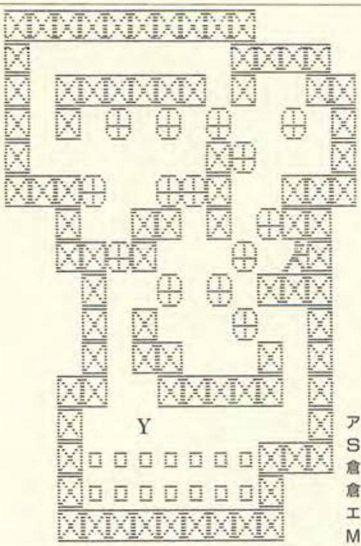
パズルファン、とりわけ倉庫番のファンのみなさん。「ザ・倉庫番」いかがですか。

この本は、今流行の必勝本とはちょっと違います。他の本でたとえれば、将棋や囲碁の本に似ています。最後のツメは自分でやってください。ただこういうのは、私を含めこの本に関わった、田中潤司氏、今村宏行氏も必死になって全面解いたからなのです。

倉庫番というパズル、見た目には絶対不可能に思え、しばし茫然とディスプレイを眺めた面は数知れません。しかし、これがパズルである限り、人間の思考パターンの裏をかいても、必ず解けるということです。人間が作ったものだから、解くのも人間なのです。 (正)

STAGE 133 一筋縄ではいかないドクロ面

no.241



基本手数—897手

◎投稿面 山田真治 作

アップル	112
SEGA	56
倉庫②	46
倉庫③	112
エポック	59
MSX	56

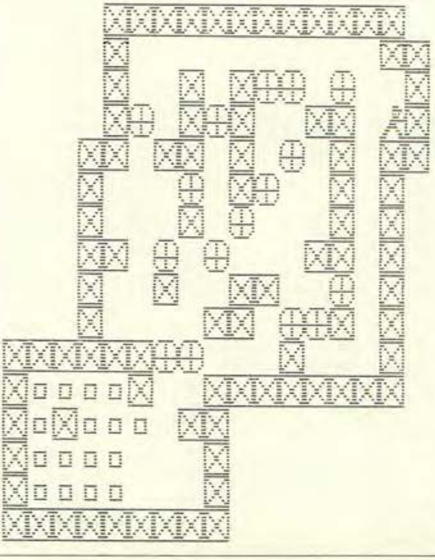
ドクロの面に似ているだけあって一筋縄ではゆかないぞ。中央の荷物を整理したら、右下の通路を使って、左上へ——そして、頂上の通路が使えるようになれば、荷物が格納できるぞ。

中央の通路を利用するのと、右下のを利用するのとで、格納の方法は2通り。前半と後半とで、うまく使いわけよう。

ただ、格納場所に難があって最後に荷物がひとつ、どうしても入らなくなる。残る荷物が4個になった時点で、Yにストックを作り、最後に、その真下に押しこむのさ。　（潤）

STAGE 134 チョコ、チョコと細工して

no.242



基本手数—1257手

アップル	113
SEGA	43
倉庫②	33
倉庫③	113
エポック	60
MSX	43

荷物2個分の搬入口があるのに、この倉庫、実に荷物を押し入れにくい。搬入口へ近づく前に、外まわりの、右下のところで、チョコチョコと細工しておかないと、搬入口が使えないようになっているのだ。経験的に荷物の運び入れの方法がわかってしまえば、あとはカンタン、でもないけれど、どうにか、なるだろう。

むろん、中央にこりかたまった荷物を整理できないと、どうにもならないぜ。正しい手順をじっくりと考えて、秩序正しく荷物を移動させようよ。（潤）

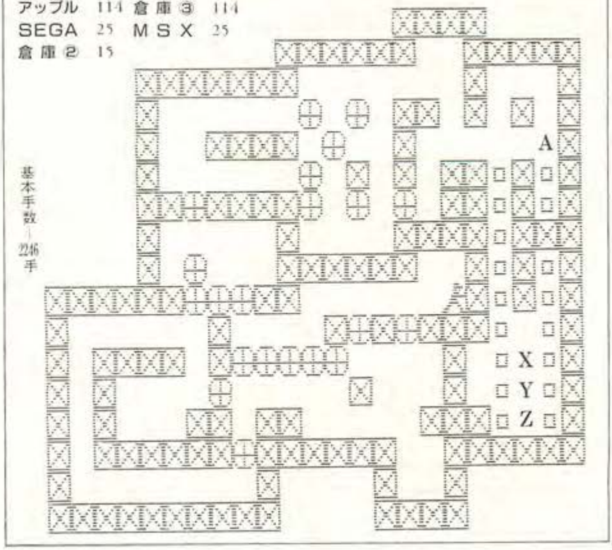
STAGE 135 単純な整理技で、すぐ解決 No.243

図体のでかいわりには手ごたえがない。単純な整理技で、すぐ、ケリがついてしまうのさ。

上半分の荷物を、格納地点の右列に、順に、押し込む。むろん、Aに入れてはいけないことなど、わかっているよね。

つぎは、下半分の荷物だけれど、ここでは、少し、頭を使わせられる。もっとも、これまでの復習みたいなものだから、楽勝はまちがいなしだ。

ただ、格納地点のXYZには注目。右列がふさがっていると、この部分の格納順が問題になってくるってわけさ。（潤）



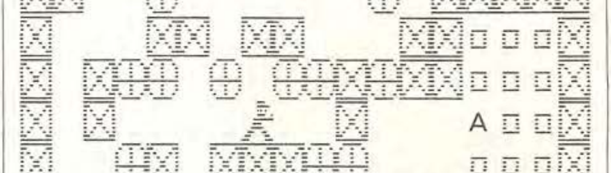
STAGE 136 ストック技が頼りだ No.244

なんの苦もないパターンだ。ちょっとした整理技で、荷物を格納できる。

しかし、残りが7つぐらいになったところで、ハタと立ち往生。Aに荷物が入ると、身をかわせなくなり、いちばん下に荷物が入らなくなるのだ。むろん、さきに、そこへ荷物を入れておく作戦も効果なし。

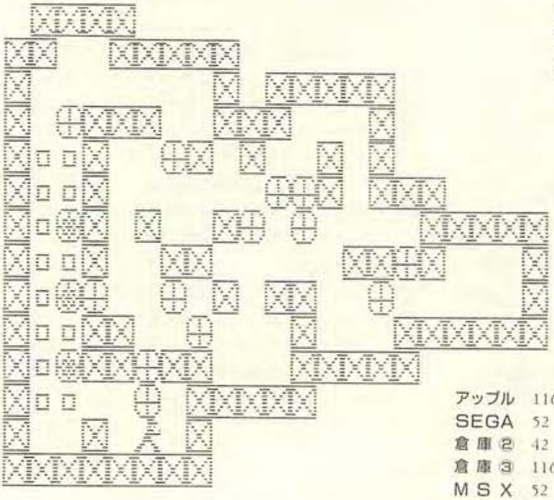
そう、こんな局面では、ストック技だけが頼りなんだ。これ、倉庫番の常識だね。

どこへストックを作るかは、自分で考えてもらおう。なに、すぐにわかるはずさ。（潤）



STAGE 137 2列の格納地点が厄介だ

NO,245



基本手数—708手

アップル	116
SEGA	52
倉庫②	42
倉庫③	116
MSX	52

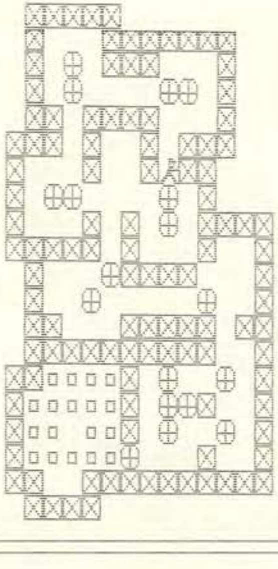
またしても、2列の格納地点。厄介なんだよね、こういうのは。

ここでは、左がわは下から押し上げ、右がわは上から押しさげて荷物を入れるらしい。そうなると、点々と入っている荷物が、ちょっと、目ざわりだ。こいつらを、まず、左の列に移してしまおう。むずかしそうだけど、この作業、意外にカンタンなんだろうと思う。

それさえすめば、あとは楽勝ムード。中央部から右がわにかけて、荷物の個数のわりにはスペースがあり余っているから、整理も楽チンなのさ。 (潤)

STAGE 138 ワナがいくつもしかけてある

NO,246



基本手数—1425手

アップル	117
SEGA	30
倉庫②	20
倉庫③	117
MSX	30

各部屋の荷物を整理しながら格納地点へ——。意外なほど、スムーズに動けるのだが、搬入口の直前で、ハタと当惑。

なんと、6個の荷物にさえぎられて、どうやっても、格納地点へは荷物1個しか入らない。

よくできているよね、この6個の荷物のフォーメーション。

しかたがないので、2個を上の部屋に押し上げる。ちょっとの工夫でうまく処理できるぜ。

しかし、格納の段階では、その順番によほど気をくばらないと、失敗する。ワナがいくつもしかけてあるのさ。 (潤)

STAGE 139 なんとなく、イヤな感じが……

倉庫も広いし、荷物も多い、相当な力技が必要だぞ。しかも、格納場所が階段状で、なんとなく、イヤーな感じがする。

いや、たしかに、そうなんだよね。このままでは荷物はいれられない。事前に、荷物の整理が必要なのだ。なんと、右のブロックから中央に2個、中央から左へ4個、荷物を移動させ、あとで動かしいいように、すべての荷物をおき直しておかなければならないのさ。4個も余分なブロックを押しつけられる左のブロックの整頓は、ちょっぴり、きついぜ。

だが、整理をすませちまえば、荷物の格納は案外、カンタンなのさ。　　(潤)

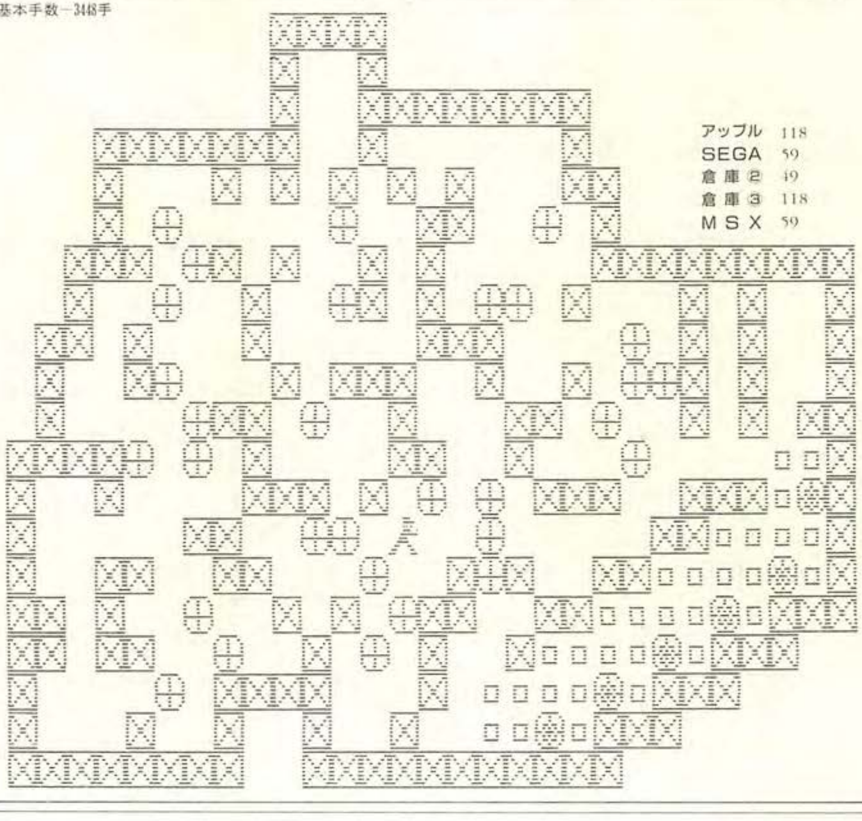
CORUMN-14

「倉庫番の呪い」田中潤司

推理小説でも暗号でも、ほかの多くのパズルでも、たいていの場合、謎というやつは、一度解いてしまえば、それでおしまいだ。使い捨てみたいなもので、二度三度と楽しむことなど、できはしない。

ところが、倉庫番の場合は、ちょっと、話がちがう。一度、完全に解いてしまっても、一ヵ月もすると、その解き方を、ほとんど、忘れてしまう。もう一度、その問題に出くわすと、新鮮な驚きと当惑を、再び、満喫できるのだ。これは一種の楽しみでもあり、苦しみでもある。いや、こんな本を作っていると、ほとんど、後者ばかりだといえるだろう。これが「倉庫番の呪い」なのだそうな。

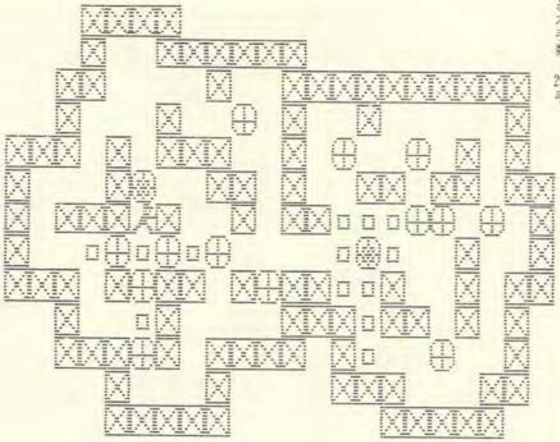
基本手数ー3448手



アップル	118
SEGA	59
倉庫②	49
倉庫③	118
MSX	59

STAGE 140 とりあえず、右がわの荷物を

NO, 281



基本手数—290手

アップル 119
倉庫③ 119

荷物と格納位置の数を照合すると、左がわで荷物のほうが3個、多い。その個数だけ、左から右へ移すってことだよね。

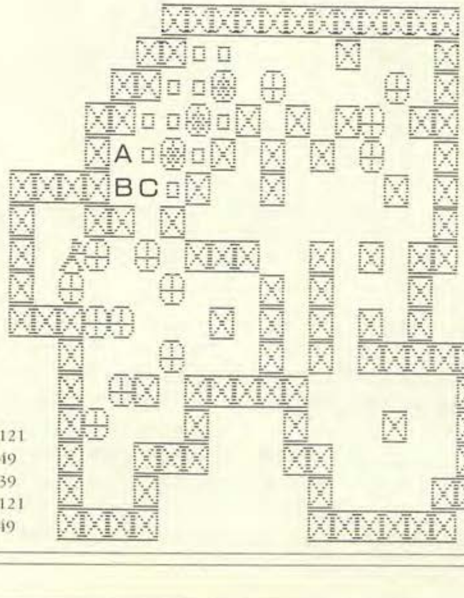
あっさりと、左がわの荷物整理をしたところで、自分だけ、右がわへ移って、荷物の整理と格納。とりあえず、後の処理がしやすいように、下半分の格納地点に荷物を入れてしまう。

こんどは、左から右へ余った荷物を運びながら、左がわの荷物を格納する。この辺は能率的に作業を進めたいね。

最後は右の上半分の攻略だがストック技も必要だぜ。（潤）

STAGE 141 左下にある9個の荷物が……

NO, 283



基本手数—1331手

アップル 121
SEGA 49
倉庫② 39
倉庫③ 121
MSX 49

格納場所の形からみても、いま、左下にある9個の荷物がすんなりとおさまるとは思えないね。ことに、A、B、Cあたりへは荷物は入りっこない。

そう、これもまた、一度、荷物を出しちまうパターンだね。6個を外へ出し。残る3個をA、B、Cへ押しこんだところで、外側から荷物を格納する——これっきゃないのさ。

ただ、出した荷物を、どこへどんなふうに一時預けすればよいのか？　右下へ4個、右上へ6個、そして、左上へは4個、なんてのも一例だね。（潤）

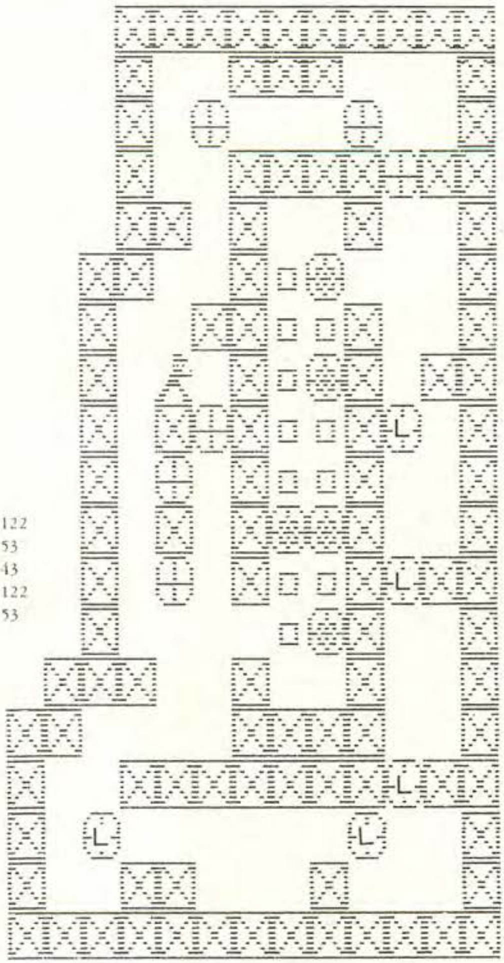
STAGE 142 思わず、通路をふさいでしまう

NO.284

パソコン版倉庫番２でベスト10入りした難問だ。格納場所へは、ふたつの入口から、難なく荷物を押し込められそうだが、無計画に行動すると、すぐ、手づまりになってしまう。２列になった格納場所の、右と左と、どちらの列へどの荷物が入るか?――そのくらいは、前もって、見当をつけておこう。

たとえば、右の図で、Lマークのついた荷物６個は左側の列に入るのだ。これを、いつ、左の列に格納するか、そのタイミングも、この際、とても重要になってくるね。　　(潤)

基本手数―653手



アップル	122
SEGA	53
倉庫②	43
倉庫③	122
MSX	53

COLUMN-15

スケルトン作りの意味
田中潤司

ファミコン版の「涙の倉庫番・スペシャル」にはセーブ機能と再生モードというのがある。クリアし終った面を１面だけ、セーブすることができて、セーブした面は、その後、ほかの面をセーブしないかぎり、いつでも再生することができる。これはMSXツールキット版から受けつがれた機能だけれど、年々歳々、もの忘れがひどくなる人種には、この上なく、ありがたい。とくに、「倉庫番の呪い」を受けている身にとっては、なくてはならない機能といえるんだ。

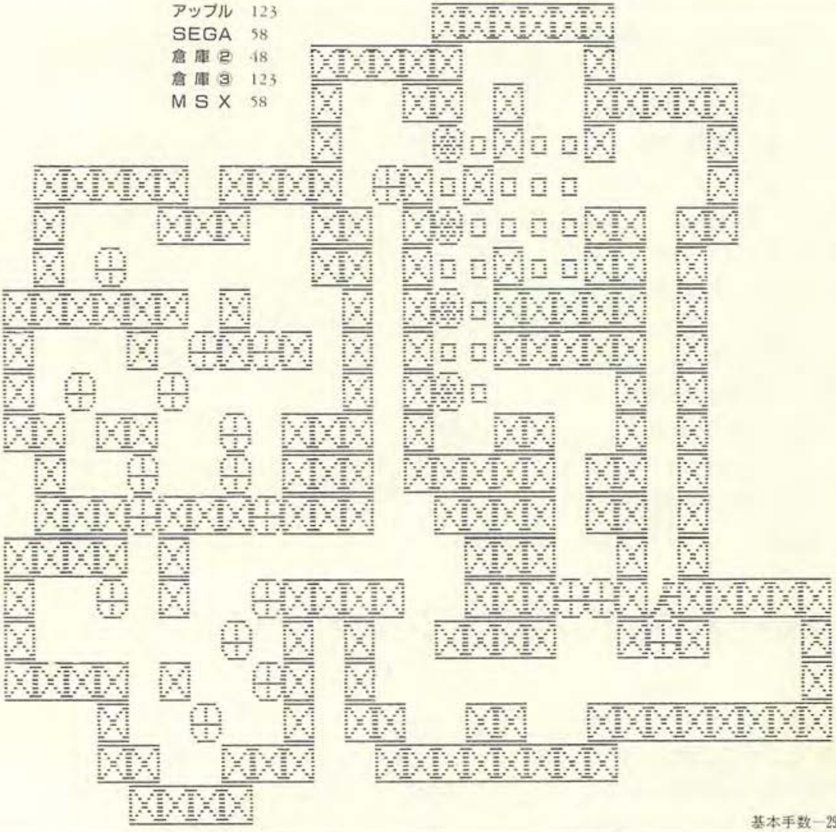
だが、セーブ・再生モードというのは、たった１面だけにしか、機能しない。特定の１面だけを後生大事にとっておいても、ほかの149面は忘却の彼方へと消え去ってしまう。

そこで、これではならじと考え出したのが、スケルトン戦法。倉庫番のエディターで、倉庫各面の骨組だけのスケルトンを作り、そのハードコピーをとる。そして、このコピーに、荷物の動きを克明に書き込んでおくってわけ。

これでもう、「倉庫番の呪い」がいかに強烈でも、二度と忘れはしないぜ。その後、思い出したときに何度かプレイをしなおし、手数を少なくできればスケルトンを書き直す。もう、鬼に金棒さ。

STAGE 143 格納場所の、４個の荷物が

アップル 123
SEGA 58
倉庫② 48
倉庫③ 123
ＭＳＸ 58



基本手数—2996手

CORUMN16

マゾヒズムかな？

田中　潤司

人間とは自分を虐げて楽しむ動物だといったのはイギリスの古い女流作家だが、倉庫番にうつつをぬかしている人たちを見ると、その言葉に心から賛同したくなってしまう。なんだって、こんなにもややっこしい倉庫のなかを這いずりまわり、苦悩の果てに脳ミソをグシャグシャにして喜んでいるんだろう？

もう、やめた、倉庫番なんて、二度とプレイするもんか！　そういいながら、どうしてもやめられない。うん､呪いなんだな。

すでに、格納場所に入っている４個の荷物がどうしようもないオジャマムシだ。ほかの格納場所へも移せないので、外へ出したいのだが、あいにく、左サイドには、オジャマムシを受け入れる余裕はない。では、この４個、どこへおいたらいいのだろうね？

ほかにも、有用な通路のひとつに、比較的、早いうちに、栓をしてしまうという、非常識なテクニックも、必要なのだ。この問題、常識を超越しちまわないと、解けないのかもしれないぜ。そう、翔んでみようよ。　　　　（潤）

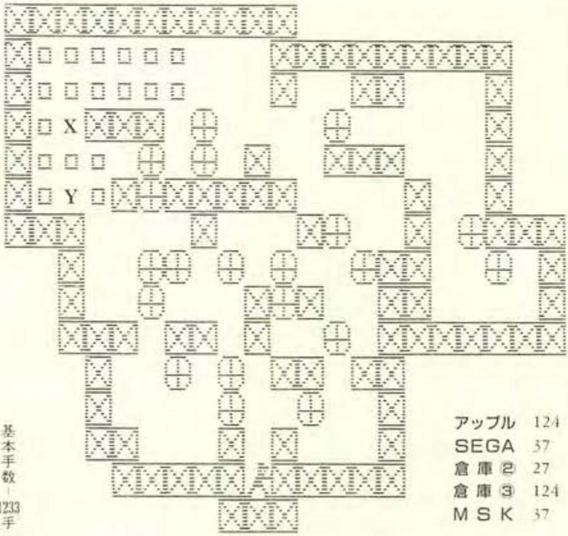
STAGE 144 ストックは14個？ No. 286

パターンだけ見れば楽勝ムード。なんの苦もなく、荷物を押しこめそうだ。

が、やがて、奇妙なことがわかってくる。格納場所のX、またはYの地点に、どうしても、荷物がおさまらない。

そう、あたりまえの手段ではそこへ荷物を入れるのは不可能なのさ。例によって、その近辺にストックが必要なのだが、なんと、ここで要求されるストックは10個ではたりないのだ。

まず、右側の袋のようなところに4個、格納場所近辺にに8個、そして……。　(潤)



基本手数－1233手

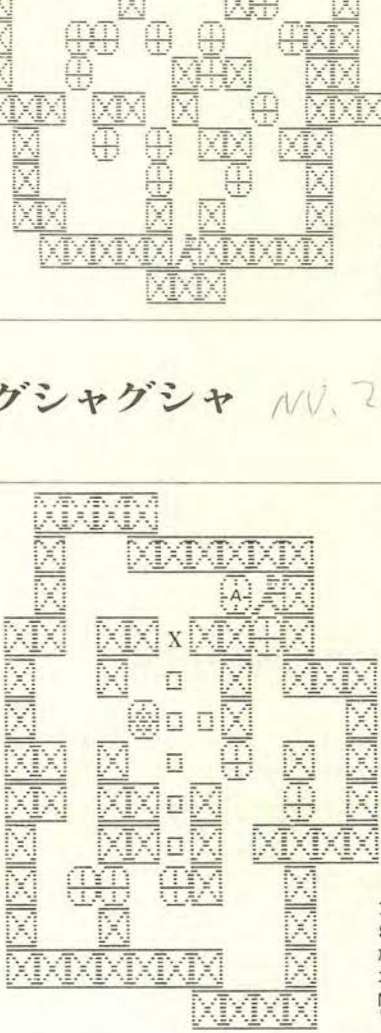
アップル	124
SEGA	37
倉庫②	27
倉庫③	124
MSK	37

STAGE 145 脳ミソが、グシャグシャ No. 287

なんたって、むずかしい。そこで、ヒントをひとつ。まず、Aの荷物をX地点に格納してしまうのだ。どうにか、それができるようになれば、あとはカンタン……じゃないんだよなあ／

格納場所がタテに連っているけれど、これを分断するような形のヨコの通路は、できるかぎり、最後の最後まで残しておいて、フルに活用しよう。

なお、左下の2個の荷物に手をつけるのは最終局面に入ってからだ。このふたつ、なんとか、早く処理したいのが人情だが、そいつがワナなんだな。　(潤)



基本手数－312手

アップル	125
SEGA	87
倉庫③	125
エポック	62
MSX ツールキット	37

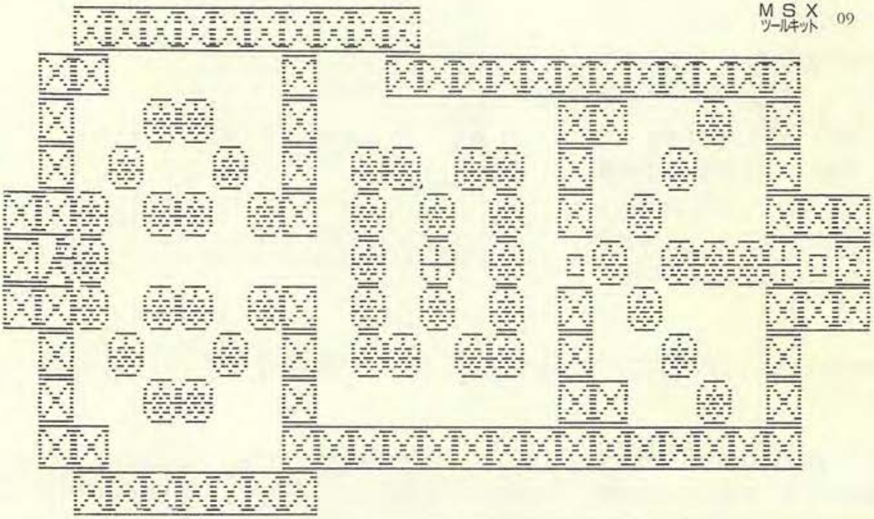
STAGE 146 ここが関所だ、天下の嶮

No, 288

たった二つの荷物をおき直すために、とんでもない苦労をさせられる。これ、150面ちゅうの超難問かもしれないぞ。左、中、右の部屋の順で動きやすいように荷物を片づけ、格納技に入る寸前に、1個か2個、荷物をとなりの部屋へ移しておこう。限られたスペースのなかに荷物がいっぱい入っていては動きがとれないもんね。なお、どの部屋で最終作業が終るのかを、自分なりに、はっきり見極めておこう。思いきった大技をしかける上で、それが大切な手順になってくる。（潤）

基本手数－603手

アップル	126
SEGA	69
倉庫③	126
MSX ツールキット	09



STAGE 147 いかにエレガントに仕上げるか

No. 289

基本手数—373手

アップル	127
SEGA	75
倉庫③	127
エポック	63
MSX ツールキット	15

格納場所には、まず、上の1列から入れてゆこう。下からはじめると失敗するぞ。なんたって、荷物を運ぶには通路が必要なんだもんね。

行きあたりばったりに、荷物を1個ずつ入れたりしていると行きづまるかもしれない。はじめに、荷物の位置を整理して、十分に風通しをよくしてから、一気に片づけよう。

比較的、単純な問題だから、楽勝はまちがいなし。エレガントな仕上げ法を考えよう。（潤）

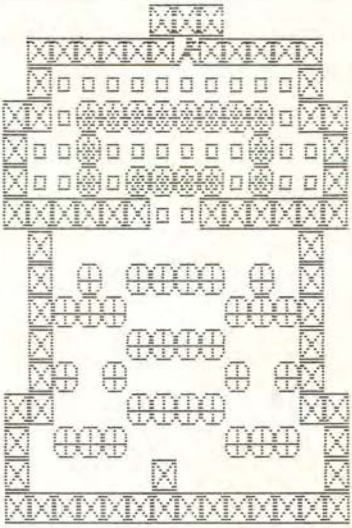
STAGE 148 意識して〝田の字固め〟

No. 249

すでに、格納場所に入っている荷物の整理がやっかいだね。どこから入って行っても、すぐだんご状態になってしまう。いわゆる〝田の字固め〟が、ほうぼうにできてしまうのさ。

だが、意識して〝田の字固め〟を作らなければならない問題だってあるのかもしれない。要するに、〝田の字固め〟をどこに作るかってことだ。思いきって元気よく、突進してみよう。

それに、この図面、左右対象みたいでいて、そうではない。この辺に、なにか、ヒントが隠されていそうだね。（潤）



基本手数—1133手

アップル 128
倉庫③ 128
エポック 65

STAGE 149 シンプル イズ ベスト？

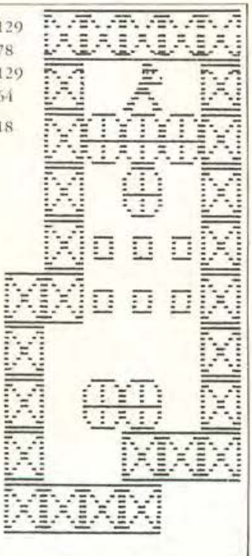
No. 250

深い絶望感に襲われるね。何度やっても、ラストの1個を押そうとすると、押す方向とは逆の位置に立ってしまっているため、荷物が押せない。まるで、悪夢みたいなものさ。

だが、不可能じゃない。左下に出っぱったコブタンに着目しよう。こんなのがついているからには、このスペースが重要な役割を果すにきまっている。ここへ荷物を退避させて、身をかわし、つぎに……。

ちなみに、この問題、現在までに、2通りの解決法があることがわかっている。（潤）

アップル 129
SEGA 78
倉庫③ 129
エポック 64
MSX ツールキット 18



基本手数—103手

COLUMN-17 内緒のはなし 田中潤司

シンキングラビットの今林宏行さんにはじめて会ったとき、挑戦状がわりにつきつけられたのが149面。よほどの自信作だったのだろう。その顔が生き生きしていたのを覚えている。

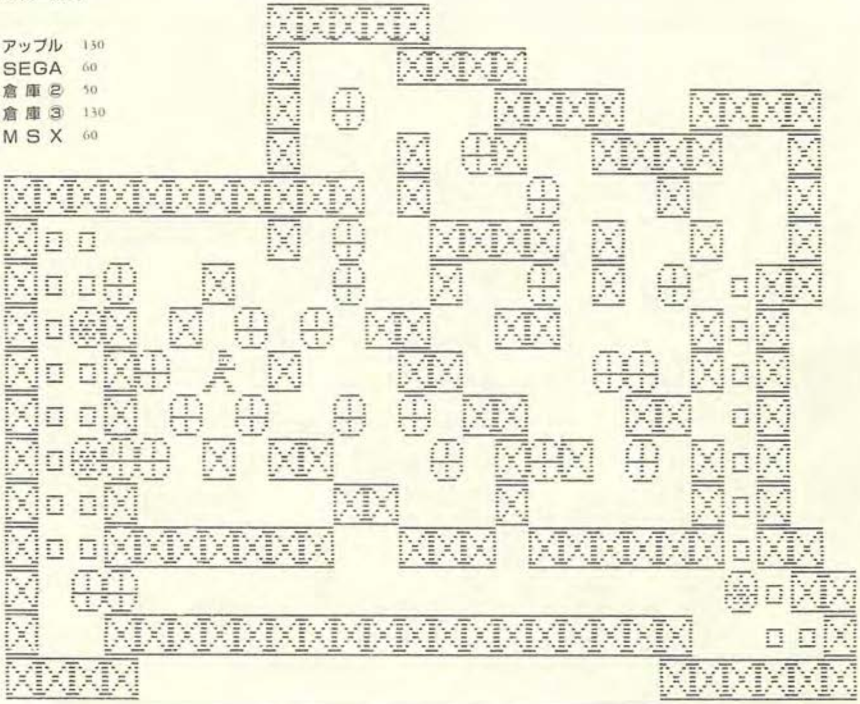
それからの3ヵ月、私にとって苦悩の連続だった。ところが、ある日、女房がごくあっさりと解いてしまった。それ以来なんだよね、女房に頭があがらなくなっちまったのは。

STAGE 150 二段構えのテクニックで

1W. 302

基本手数－2799手

アップル 130
SEGA 60
倉庫② 50
倉庫③ 130
MSX 60



COLUMN-18

倉庫番の生みの親

田中潤司

今林宏行、昭和30年11月19日生まれ、シンキングラビット社長。天才である。天才にして、かつ行動派。うん、この一言につきる。こわいものなしの天才だ。パズルとゲームが大好きで、対象へののめり込みかたが、これまた、生半可ではない。

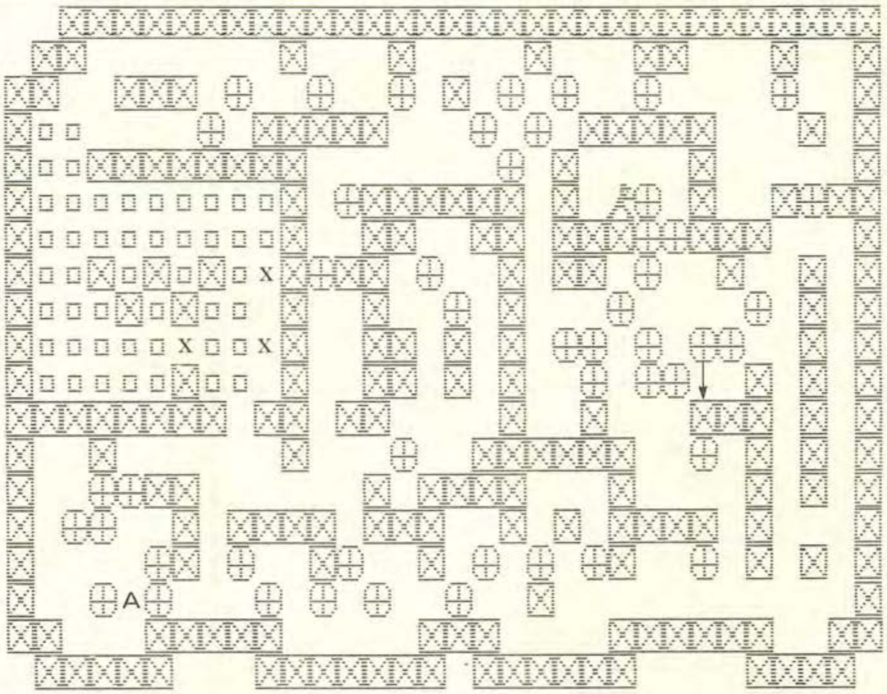
ときおり、私の自宅へ遊びにみえるのだが、新しいパズルなんかに目をとめると、徹底的にアタックする。前の晩から取組みはじめ、やっと解き明かしたころには、お日さまが宙天高く昇っていたなんてのは、いつものことだ。とにかく、その熱中ぶりには頭がさがる。気に入ったパズルやおもちゃがあって、それが現在では入手不能だとなると、なんと、自分で作ってしまう。すごいんだなあ、この熱意。

むろん、「道化師殺人事件」、「カサブランカに愛を」などのミステリー・アドベンチュアの作者兼総プロデューサー。これらの作品には、すべて、今林さんの対象へのこだわりが色濃く出ているのである。

広漠として実体の掴みにくい面だが、ふたつの格納地点をみつめていると、いろんなことがわかってくる。なんと、右のほうは、上から押し込める荷物は、実質的には2個まで。あと、タテ1列の6個は、左からまわし込み、下から押し上げるのだ。

だが、それなら、現在、右がわにある荷物を左に送り込んでおく必要があるのだが、そのルートは──？ 左がわに、その荷物を入れるスペースを作っておく必要もあるしで、こいつは、いそがしいぞ！

EXT 1 みただけで気が遠くなる



アップル 29
倉庫② 41
倉庫③ 29

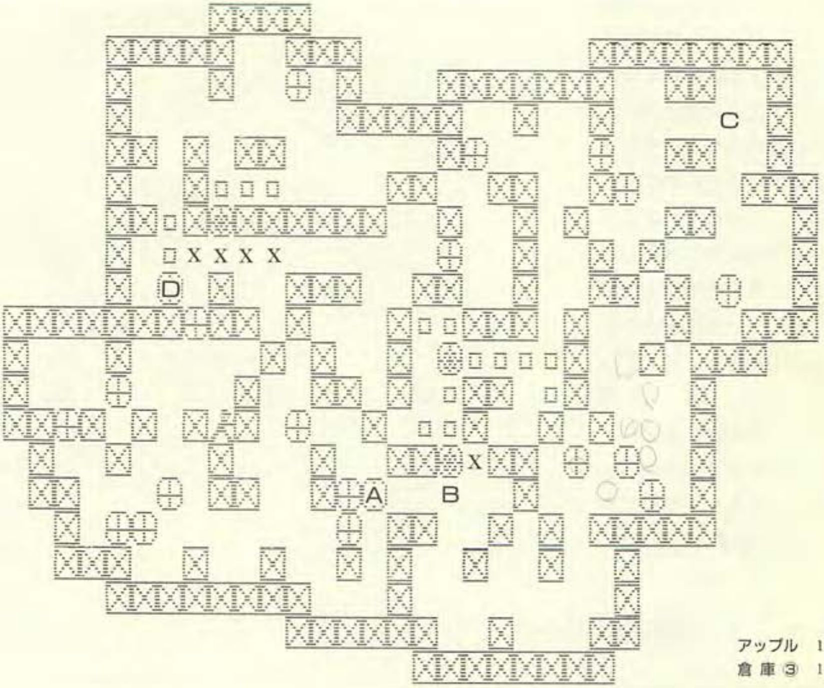
荷物が49個。みただけで気が遠くなりそうだ。ただよくみると、上から入る荷物が14個、それ以外は全部、下から入るようになっている。問題は、まず、下からの通路をいかに確保するか。この通路は、中央に3個荷物が入ったブロックを回るように、作らなきゃいけない。このためには整理技で下の荷物を整理して、ポイントとして左はしのA地点にスイング・ドアを作ること。格納地点は、Xの3ヶ所の地点に荷物をストックすること。あとは、手順をまちがえなければ、OKだ。　　（正）

COLUMN-19

アップル版倉庫番　田中潤司

私の秘蔵品のパソコン・ゲームのひとつに「倉庫番・アップル・ヴァージョン」というのがある。日本のアップル・ユーザーのなかに倉庫番のマニアがいて、「テイク1」というグラフィック・ソフトを使い、自分なりの「アップル倉庫番」を作っているって話を聞いたことがあるけれど、これは、それとはちがい、倉庫番の本家本元、シンキングラビット製。輸出用に作られたのだが、いろんな理由から、正式には製品化されなかった。だから、幻の逸品ってことになるんだよね。オール・マシン語で、グラフィックもきれいだしタイトル画面もすばらしい。倉庫の数は全130面。スイッチひとつの切り替えで、画面が拡大される機能は、このヴァージョンからはじまった。操作性もなかなかのものなんだぜ。

EXT 2 ストックできれば、OK！ NO.282



アップル 120
倉庫③ 120

COLUMN-20 ファミコン版、隠しコマンド！

田中潤司

ファミコン版隠しコマンドのひとつ。

ゲーム・モードで、コントローラーIIのウラのネジ釘をはずし、蓋をとる。そして、十字ボタンの上下左右にあたる部分を同時に押しながら、コントローラーIのスタート・ボタンを押す。

なんと、ディスプレイに、製作スタッフの名前と生年月日がズラリと並ぶんだな。だれか1人の名前を選ぶと、その人の年令の数字のつぎの面から、プレイできる。

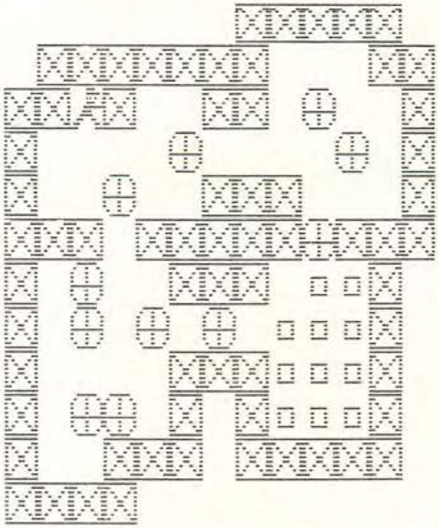
もし、I、II切り替えのジョイスティックがあれば、それをIIのほうに切り替えて、十字ボタンの左と下を押す。それと同時に、コントローラーIIの十字ボタンの右と上を押し、両方とも、そのまま押しつづけながら、コントローラーIのスタート・ボタンにタッチする。ややっこしいけど、2人がかりでやれば、同じ効果がある。要するに、コントローラーIIの十字ボタン、上下左右を同時に押すのと同じことなんだよね。

難しい。通路を確保しながら荷物を整理しなきゃいけない。まずXXの地点には絶対に荷物を入れてはダメ。通路がふさがってしまう。このことをよく頭に入れて、Aの地点に荷物をスイング・ドアとして何度も回りながら、このブロックに5個、荷物をストックする。このDの荷物を下に押しておくのを忘れずに。そして右上のブロックに6個、Cの地点はスイング・ドア。さらに右下に7個、最後の1個はBの地点だ。これだけ荷物を整理して、ストックできれば、OKだ。　（正）

EXT 3 本当はこっちがオリジナル

多分 No.59のミスプリ 図はちがう

この面は、ファミコンの34面と似ている。しかし、本当はこっちがオリジナル。攻略のポイントは、ファミコン面と同じようなものだけれども、まず左下の荷物の整理からはじめなきゃならない。ここが決定的に違うところだ。通路はここからしかつくれない。左下の荷物を左上に一個、押し上げることができれば、あとの手順は、ファミコン面と同じだ。じつは、この面とファミコン面の違いを、メーカーのシンキング・ラビットに問い合せたところ、これはプログラム・ミスで生まれたそうだ。



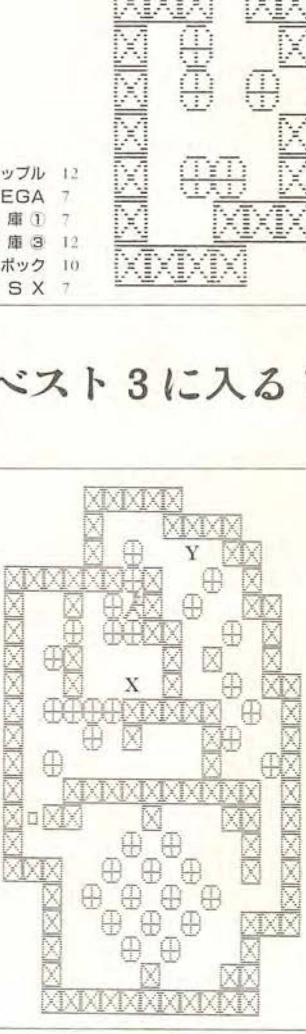
アップル	12
SEGA	7
倉庫①	7
倉庫③	12
エポック	10
MSX	7

EXT 4 超難解ベスト3に入る？

No. 303

この面、超難解ベスト3に入るのではないかというもの。一見ファミコンの100面に似ているがとんでもない。やり始めると深い絶望感が体を襲う。

まず形助のいる左上のスペースだが、うまく整理して、かならずXの地点をあけておくようにしよう。ここの荷物整理がうまくいったら下から右上にまわり込もう。このとき、下の菱形をした荷物は通った後、もとの形にもどすこと。あとは右上をうまく整理して、形助の上の、邪魔な荷物をYの地点にストックして、左上にうつせば……。



SEGA	68
MSX ツールキット	08

EXT 5 一筋縄ではいかない。

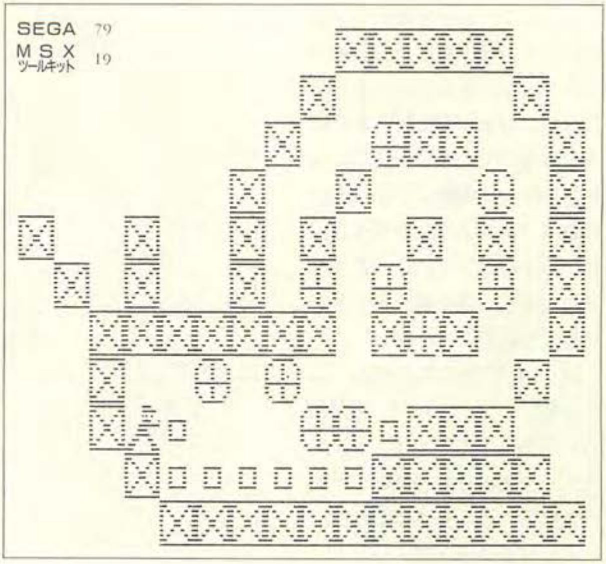
NO. 42 とにてる ㊀

かたつむりに似たこの面は、ちょっとした、トリックがわかれば、それほど難かしくない。

ポイントは、格納地点にある4個の荷物だ。この荷物のどれか1つでも上に押し上げてしまったら、それでオシマイ。

よくみると、格納地点の上カべに荷物が2個、並んでいる。

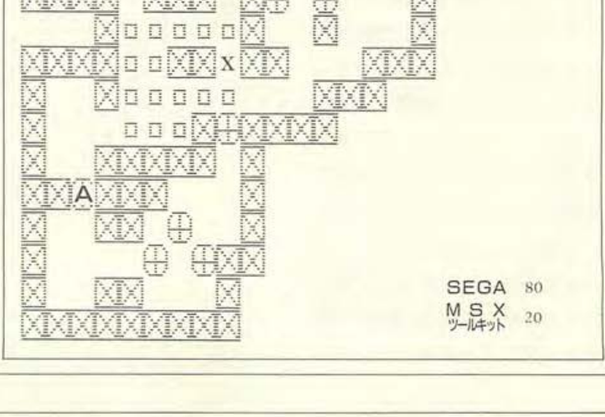
ここに3つ、荷物を並べることができれば、意外にスムーズかもしれない。ただ、ちょっとした工夫が必要だが……。これさえ、できてしまえば、あとの手順はカンタンだ。ゆっくり荷物を入れていけばいい。



EXT 6 うまく処理して通路を

NO. 114

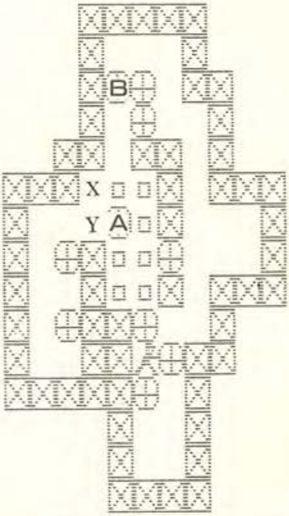
攻略のポイントは、この格納地点へ入れる荷物を整理すること。実は、荷物の搬入口は3ヶ所ある。しかも、でたらめに入れていては、あとがつづかない。左上の搬入口から3個、左下から2個、終り近くで荷物を入れる。それまでは、まず、右上の2つのブランクスペースに2個、荷物をストックして通路をつくる。こうしておいてからXの地点とAの荷物をスイング・ドアとして、うまく使いながら、格納地点に荷物を入れていく。ただ早いうちに、格納地点の右はしの列はダメだ！



EXT 7 小さくて、しかも難かしい

小さくて、しかも難かしい。しゃくなのは、左がわの2個の荷物だ。これがどうもうまく入らない。しかし荷物をうまく処理すれば、できないことはない。ちなみにAの荷物はXに、Bの荷物はYに入れるのがポイントだ。右がわのブランク・スペースには1個、荷物をストックするのも忘れてはいけない。

あとは荷物をいろいろ動かしてみるしかない。ただ、左がわの2個の荷物の1つは、うまくストック場所をみつけないといけない。これを見つけたとき、一気に結末を迎える……。



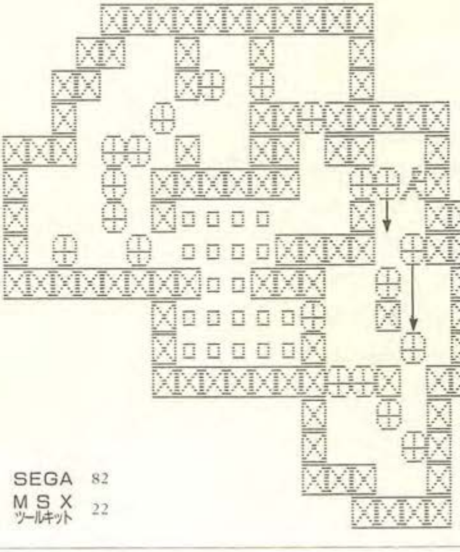
SEGA 81
MSX ツールキット 21

EXT 8 矢印のように荷物を押せば

最初のトリックに気づいてしまえば、たいしたことはない。

矢印のように荷物を押せば、とにかく、ちょっとの工夫で格納場所に荷物を入れることができる。搬入口は3ヶ所、ちょっと前のやつと同じだ。格納地点の上1列は右上のところから4個入れることができる。上から2列・3列は左の搬入口から入れなきゃいけない。残りは右下の搬入口から入れることになる。

このことを念頭において、荷物を整理すれば、たいして難かしくはない。あとは荷物を入れるタイミングに気をつけよう。



SEGA 82
MSX ツールキット 22

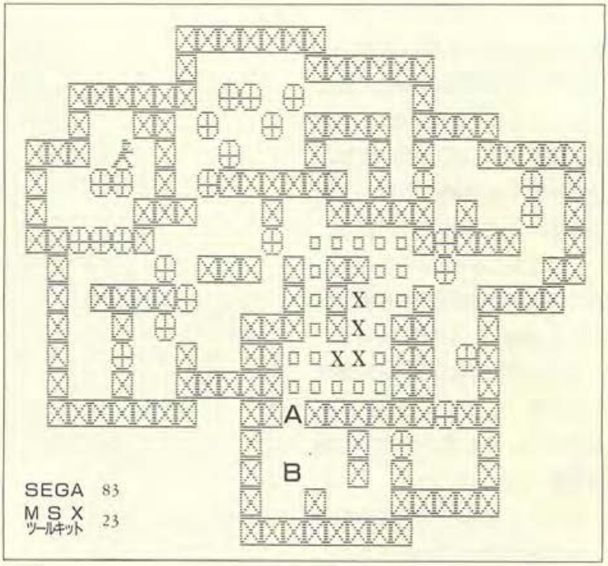
EXT 9 ちょっとした、トリックが No.115

格納場所をよくみると、一筋縄ではいかない。こう思う人はかなりの倉庫番患者だ。

この格納庫には3ヶ所、搬入口がある。それぞれ、荷物は決った数しか入れることができない。まず、右がわからは8個、荷物が入る。下からは 2 個、AとⒷの地点に荷物をストックして入れる。これがポイントだ。

ただ、この格納場所、荷物を入れるタイミングが難かしい。

XXの地点には、さきに荷物を入れるようにして、残りの荷物は、左から入れよう。ただ通路には十分、気をつけようね。

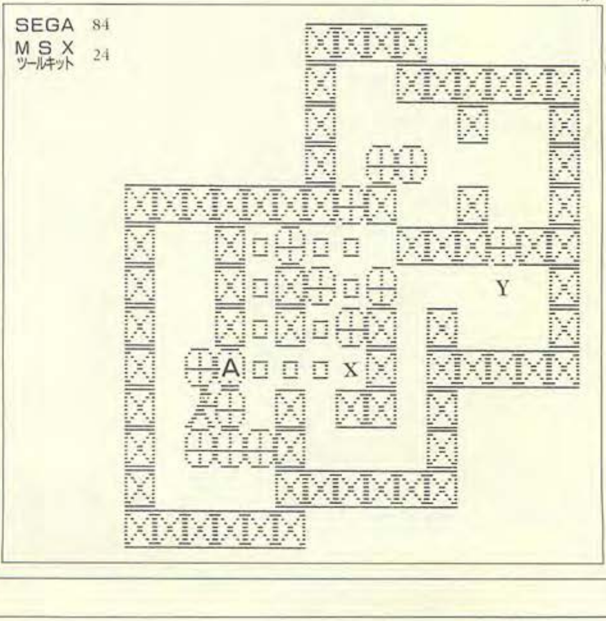


EXT 10 でたらめに入れていては No.116

格納地点の、3個の荷物が邪魔だ。これをうまく処理して通路を確保しないと、この面の攻略は難かしい。

まず、思い切ってAの荷物をXの地点に入れてしまおう。

格納地点に入ることができたら、Yの地点に荷物をストックしよう。ここまできたら、半分正解。あとは通路をふさがないように荷物を格納場所に入れていけばいい。 左がわから入れる荷物には、スイング・ドアの一方通行ということ法則に注意しよう。 最後に右がわから 5 個、荷物を入れて完成だ！



EXT 11 こんなはずではなかった

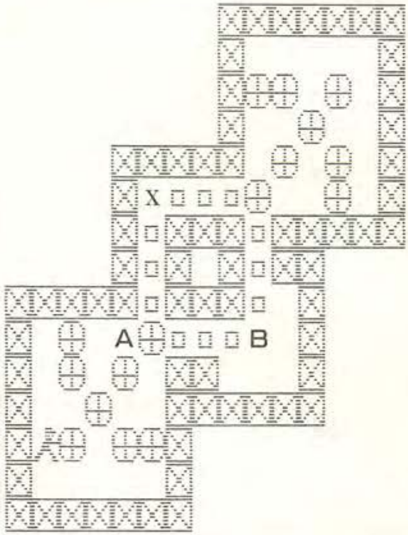
No. 117

こんなハズではなかったと、思わず考えてしまう。人間、どうしても手前から荷物を入れたくなってしまう。これは、その心理の逆をついている。まず、はじめに下の荷物のうち、1個をXの地点に入れてしまおう。

ここで下の荷物を整理して、Aの地点で方向転換が可能な形にしておけば、解けたも同然。

上の荷物をA地点で方向転換し、Xの下に荷物を3個入れてしまおう。そしてXの右に4個、荷物を入れればいい。

ただし、最後の1個はB地点で方向転換させないとダメだ。



SEGA 85

MSX ツールキット 25

倉庫番HISTORY

1982, 12月 倉庫番1発売（テープ版）。

84 2月 倉庫番2発売。

84 5月 MSX版倉庫番(ROM版)。アスキーより発売。

84 12月 MSX版ツールキット（テープ版）アスキーより発売。このツールキットによって新しい機能が付加される。一手引き戻し、再現機能、面のラウンドセレクト、高速モード・セーブ機能など、ファミコン版のもとになる、機能が発表されている。

84 12月 エポック社よりゲームポケコン発表。

85 4月 倉庫番カセット（ゲームポケコン）も発表される。ハンディな液晶ゲームで、室外でも倉庫番ができるようになる。なお、エデット機能、一手引き戻し機能付き。

85 12月 セガ・マイカードの、全機種対応として発売される。高速モード、エデット機能付き。

86 7月 ファミコン版"涙の倉庫番スペシャル"（ディスク）がアスキーより発売される。
画面数150面とセーブ機能、再生機能、一手引き戻し、高速モードなどがある。

以下、現在までに発表された倉庫番

倉庫番1－PC-8801/mk2(T)、PC8001/mk2(T) FM-7(T)、X-1/C(T)、MZ2000/2200(T)、PC6001/mk2(T)
(現在このバージョン発売中止)

倉庫番2－PC-8801/mk2(T,5"D)、PC-8001/mk2(T,5"D)、PC-9801F(5"2DD)、PC-9801(5"D) FM-7(T,5"D)、X-1/C(T)、S-1(T)、PC6001/mk2(T)、IBMJX(3.5"2DD)、B16/F X(5"2HD) PC-980/m2(2HD)

MSX版倉庫番、アップル版倉庫番(未発売)、

エポック社、ゲームポケコン版倉庫番

セガ版倉庫版(SG-1000II、SC-3000、mkIII用)

ファミコン版倉庫番(ディスク版)

倉庫番隠しコマンド

ファミコン版

- 再生コマンド

  ①解いたあと、メニュー画面でⒷボタンを押し入口に戻る。
  ②コントローラIIの✚ボタンの上とBボタンを同時に押す。
  ③Ⓐボタンで再生。ⒶⒷボタンを同時に押すと高速再生。

- セーブモート

  ①解いたあとのメニュー画面で、コントローラIIの✚ボタンの上とBボタンを同時に押す。
  ②セーブ選択画面ができる。Ⓐでセーブできる。ただしセーブできるのは1面のみ

- サウンド・オフ

  ゲーム中にコントローラIIのⒶⒷボタンを同時に押すとサウンドが消える。

- ゲームモードでアイテムがフル装備というコマンド

  ①まずゲーム画面が始まったら、スタートボタンを押しメニュー画面に。
  ②モールス信号よろしく、コントローラIIのⒶボタンを、ツートト、ツートト、ツートトと3回繰り返し、トトトツーツーットトトと押す。これでOK

セガ版

隠れステージの出し方

①何面でもいいが、手数の下2ケタを00にあわせてクリアする。
②ラウンドセレクトのとき、まず3に合せ次にへらしていって15、またもう一度ふやして30にあわせる。そして1に戻ってスタート。隠れ面は5面ある。

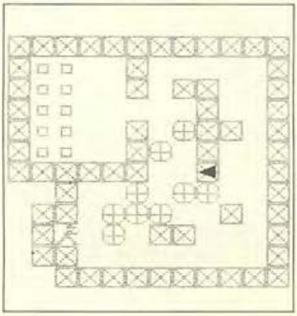
倉庫番エデット画面募集

われこそは倉庫番を極めたという人の、ユーモアのある面、超難解面などを公募いたします。小社編集部あてにお送り下さい。

倉庫番・壁抜け画面集

これは、発売当時、パズルファンを恐怖に落とし入れた〝幻の倉庫番〟壁抜け面だ。このゲームの登場で、パズル・マニアは夜毎、熱く熱中した。しかし、どうあがいても、この倉庫番１の11面以降が、解けないのだ。ある者は自分の才能を嘆き、ある者は果てしのない絶望感を味わった。しかしだ！これらは壁をブチ壊さなければ、解けなかったのだ。

壁抜け　1　脳みそがグチュグチュ



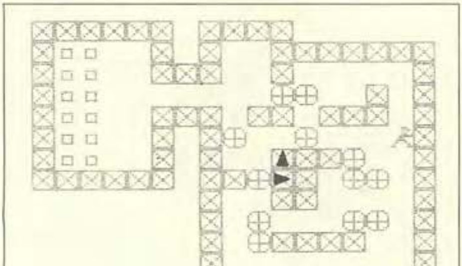
この面をもつ、絶望的な恐怖は、当時の人には想像を絶する感がある。正直なパズル・マニアはパソコンゲームとして〝倉庫番〟をあたたく迎えた。

パズルも順調に解きすすんでこの面にブチ当ってしまった。

何人かの、パズル・マニアが脳味噌がグチュグチュになるまで考えても解けなかった。

それもそのはずである。これらは倉庫番の通常のルールと壁をある方向からなら壊せるというルールをプラスしなければ、解けなかったのだ。図に示した矢印の方向から形助が押すと壁が壊れ、今までの便秘ぎみ脳細胞は、スッキリとし始めた。

壁抜け　2　よく考えないとひどい目に



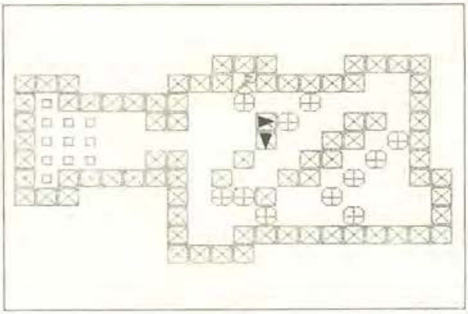
一目、みただけで、格納地点にたどりつくことができない。これは壁を壊さない限り解決の道はなさそう。図に示したように、この面、2ヵ所の壁がこわれる。ただこれ以降、壊れる壁は2ヵ所以上になる。｢壁抜け面など壊れる壁さえわかれば、カンタンだ」といっても、壁が壊れるのは一定の方向からだけなのだ。これがいろんな方向で組み合さってくるから意外にやっかいだ。よく考えないとひどい目にあう。

壁抜け　3

巧みにカモフラージュ

壁抜け面もこのあたりになると意地悪だ。壊せる壁もたくみにカモフラージュされている。

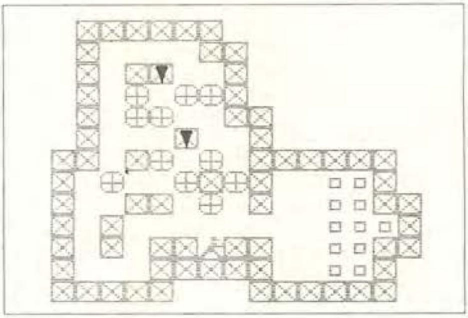
倉庫番の禁手 "田の字固め" を恐れていると壊す壁がみつからない。この面もそうだ。図に示した2ヵ所を壊せば、解決なんだが、壁を壊した後は、普通の倉庫番と同じようなテクニックが使えないと解くことが難しい。しかも格納場所に荷物を入れるルートは、上と下の2ヵ所だ。よく注意して荷物を入れよう。



壁抜け　4

壁抜け面は神経を使う

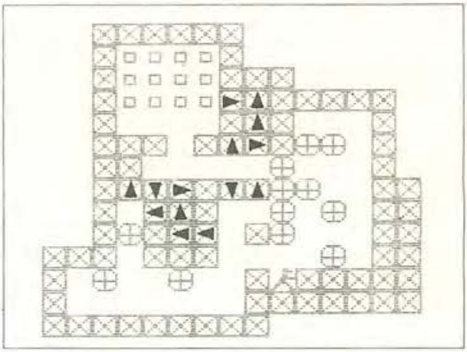
この壁抜けは意外に難かしい。狭い通路には、荷物が邪魔なかたちに並んでいて、ヘタに荷物を押そうものなら、それでオシマイだ。よく考えて押す荷物を選択しよう。図に示した2ヵ所が壊れる壁で正解なのだけれど、どうやって、そこまでいくか。わかってしまえば、カンタンだけれど、壁が壊れるということに戦々恐々としてやっていると、何回も失敗する。これなどは、そんな面だ。壁抜け面は神経を使う。



壁抜け　5

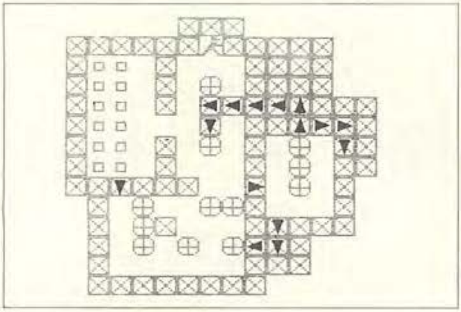
抜ける壁が14ヶ所

さあ、本格的な壁抜けだ。今までの壁抜け面とは比較にならない。なんと抜ける壁が14ヵ所もあるんだ。しかも押す方向が巧みに入りくんでいるから、壊す壁の順番もしっかり考えなくてはいけない。壁を壊す楽しさから、ついデタラメに押してしまうともう手遅れ。ここは冷静にやりたい。抜ける壁は図に示した通りだが、手順は自分で考えてほしい。抜ける壁がおおいだけに、この面、なかなか楽しみがある。



壁抜け　6

必ず壊せる壁がある

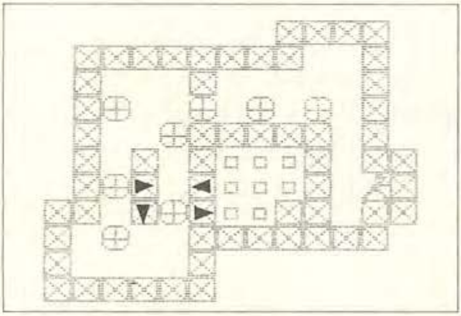


右はしの、壁に囲まれな3個の荷物、これは壁を壊さなければ、絶対不可能だ。逆にいえば必ず壊せる壁があるということだ。

このへんになると、作者もみんな壁抜けに慣れてきたと判断したのか、壁抜けにもかなりの細工がされている。判断をあやまると、抜ける壁の前に、荷物をおいてしまい、一巻のオワリというように。つまり、壁抜けも相当頭をつかわないと解けないぞ！ということだ。

壁抜け　7

最初に壊す壁が問題

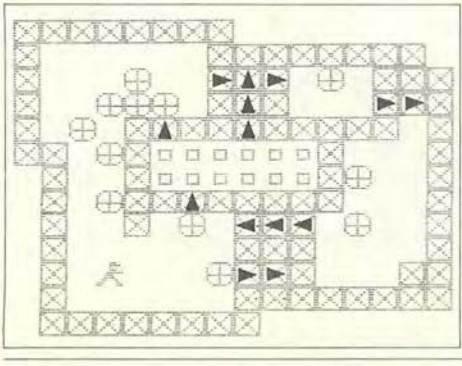


格納地点が四方、壁に囲まれている。果してどこから入るのか。これがポイントだ。この面そういう意味では、最初に壊す壁の発見がすべて。これがわからないと何回やっても失敗する。

図に示したように、形助のいるところと反対の地点までいかないと壊せる壁がない。また壁を時計とは逆まわりに4ヶ所壊さないといけない。壊してしまえば、ここが搬入口。あとは順番に荷物を入れて、オーケーだ。

壁抜け　8

イジワルなワナがある

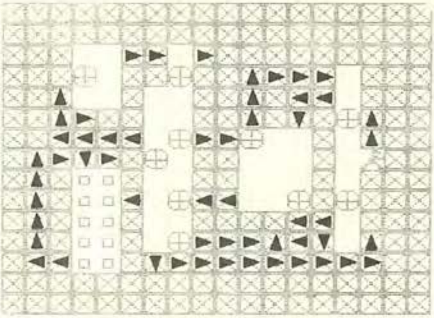


これも格納地点は入ることが不可能。図に示したように、壊れる壁は14ヶ所だ。しかも、この面、イジワルなワナがある。壁抜けに熱中して、「これで壊せる壁は全部、壊した。さあ、荷物を入れるぞ」と鼻唄まじりで荷物を入れはじめると、終わりのほうで荷物が入らなくなる。

つまり、壁を壊しながら、じつは1個、ある荷物を整理して通路を確保しておかないといけないのだ。注意してかかろう。

壁抜け　9　# 壊せる壁が55ヶ所

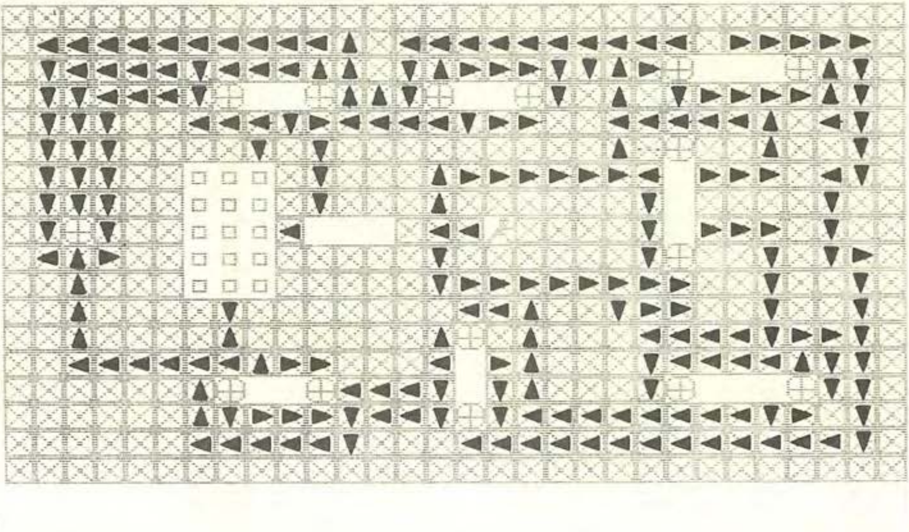
壁抜け面もラスト2。この面は、壊せる壁が55ヶ所もある。こうなると壊す壁の順番もかなり大変だ。どういう風にして、格納地点にたどりつくか。それだけでも重労働だ。図には壊せる壁と、壊す方向を書いておいたけれど、あとは自分でやってみるしかない。上から攻めるか、下から攻めるかそれが問題だ。



壁抜け　10　# 壁抜け面の王者

ついにでた／巨大にして、壁抜け面の、王者たるにふさわしい、とんでもない面だ。図にも示してあるように、壊せる壁は、かなり多い。その数はなんと246ヶ所。ハンパな数じゃない。

しかも、壊す壁の手順が決っていて、その手順を発見するのにえらく苦労させられる。まあ豪快に、壁抜けの快感を楽しみながら、じっくり攻略してみよう。壁抜け面もパソコンのパズルだから、じつにオモシロイ／　これが普通のスライディング・パズルだったら、こうはいかない。



壁抜けプログラム

PC-8801用

```
10 REM ************************************
20 REM *                                  *
30 REM *   ﾕｶｲﾅ ｱﾙﾊﾞｲﾄ ｼﾘｰｽﾞ NO1  ｿｳｺﾊﾞﾝ    *
40 REM *                                  *
50 REM *   soft office  THINKING  RABBIT  *
60 REM *                                  *
70 REM *   Hiroyuki & Kiyoko  Imabayashi  *
80 REM *                & Matuhiro  Ohno  *
85 REM *                                  *
90 REM ************************************
100 WIDTH 40,20
110 CONSOLE 0,20,0,1
120 SCREEN 0,1
130 CLS 3:FOR A=0 TO 7:COLOR=(A,A):NEXT A
140 COLOR 2:LOCATE 15,0:PRINT"**  ｿ ｳ ｺ ﾊﾞ ﾝ  **"
150 COLOR 5:LOCATE 10,3:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｵｵｷﾅ ｿｳｺ ｶﾞｲｼｬﾃﾞ ｱﾙﾊﾞｲﾄｦ"
160 COLOR 5:LOCATE 10,4:PRINT"ｽﾙｺﾄﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ! ｼｺﾞﾄﾊ 20ﾓｱﾙ ｿｳｺｦ"
170 COLOR 5:LOCATE 10,5:PRINT"ｶﾀｽﾞｹﾙｺﾄﾃﾞｽ. ｳﾏｸ ｶﾀｽﾞｹﾃｸﾀﾞｻｲ."
180 COLOR 5:LOCATE 10,6:PRINT"ﾀﾀﾞｼ ﾆﾓﾂｶﾞｵｵｷｲﾉﾃﾞ ﾋﾄﾂﾂﾞﾂ ｵｽｺﾄ"
190 COLOR 5:LOCATE 10,7:PRINT"ｼｶ ﾃﾞｷﾏｾﾝ. ﾍﾀｦｽﾙﾄ ﾆﾓﾂｶﾞｳｺﾞｶﾅｸ"
200 COLOR 5:LOCATE 10,8:PRINT"ﾅﾘﾏｽ! ｷｦﾂｹﾃ ｸﾀﾞｻｲ. "
210 COLOR 3:LOCATE 10,10:PRINT"          5 Key (ｳｴ)      "
220 COLOR 3:LOCATE 10,11:PRINT"            |             "
230 COLOR 3:LOCATE 10,12:PRINT"  1 Key - 2 Key - 3 Key   "
240 COLOR 3:LOCATE 10,13:PRINT"  (ﾋﾀﾞﾘ)  (ｼ ﾀ)   (ﾐｷﾞ)    "
250 COLOR 7:LOCATE 10,15:PRINT"┌ ｱｲﾃｲﾙ ｿｰｺﾉ ｱｶｲ ﾃﾝﾉ ｱﾙﾄｺﾛﾍ ┐"
260 COLOR 7:LOCATE 10,16:PRINT"| ｷﾚｲﾆ ｶﾀｽﾞｹﾃ ｸﾀﾞｻｲ.ｶﾀｽﾞｹ ｦ |"
270 COLOR=(4,2):COLOR 7:LOCATE 10,17:PRINT"| ｵｴﾙｶ ｼｯﾊﾟｲ ｼﾀﾄｷﾊ";:COLOR 2:PRINT"(f
・1 key)";:COLOR 7:PRINT" |"
280 COLOR 7:LOCATE 10,18:PRINT"└                          ┘"
290 DIM AR%(46),AL%(46),AU%(46),AD%(46),AN%(46),AK%(46),AB%(46),SX%(200),SY%(200
),NX%(100),NY%(100),HX%(100),HY%(100)
320 GET@(1,1)-(20,10),AB%
330 FOR A=0 TO 46
340 READ AR%(A):NEXT:PUT@ (80,10),AR%
350 FOR A=0 TO 46
360 READ AL%(A):NEXT:PUT@(80,40),AL%
370 FOR A=0 TO 46
380 READ AU%(A):NEXT:PUT@(80,70),AU%
390 FOR A=0 TO 46
400 READ AD%(A):NEXT:PUT@(80,100),AD%
410 FOR A=0 TO 46
420 READ AN%(A):NEXT:PUT@(80,130),AN%
430 FOR A=0 TO 46
440 READ AK%(A):NEXT:PUT@(80,160),AK%
685 COLOR 6:LOCATE 12,18:PRINT"    ｽﾀｰﾄ ｽﾍﾟｰｽ Key ! "
690 ON KEY GOSUB 1420
700 A$=INKEY$
710 IF A$=" " THEN G%=1:W%=1:GOTO 730
720 GOTO 700
730 CLS 3
740 GOSUB 980
750 SCREEN 0,0:X2=X:Y2=Y
760 PUT@(X,Y),AR%,PSET
770 A=INP(0)
780 KEY (1) ON
790 IF A=223 AND POINT(X+2,Y-2)=5 THEN GOSUB 930:GOTO 880
800 IF A=223 AND POINT(X+4,Y-4)<>2 THEN Y=Y-10:Z=0:GOTO 880
810 IF A=251 AND POINT(X+2,Y+12)=5 THEN GOSUB 940:GOTO 890
820 IF A=251 AND POINT(X+14,Y+16)<>2 THEN Y=Y+10:Z=0:GOTO 890
830 IF A=253 AND POINT(X-2,Y+2)=5 THEN GOSUB 950:GOTO 900
840 IF A=253 AND POINT(X-6,Y+3)<>2 THEN X=X-20:Z=0:GOTO 900
850 IF A=247 AND POINT(X+22,Y+2)=5 THEN GOSUB 960:GOTO 910
860 IF A=247 AND POINT(X+25,Y+5)<>2 THEN X=X+20:Z=0:GOTO 910
870 GOTO 770
880 PUT@(X,Y),AU%,PSET:IF Z<>1 THEN PUT@(X2,Y2),AB%,PSET:GOTO 920 ELSE 920
890 PUT@(X,Y),AD%,PSET:IF Z<>1 THEN PUT@(X2,Y2),AB%,PSET:GOTO 920 ELSE 920
900 PUT@(X,Y),AL%,PSET:IF Z<>1 THEN PUT@(X2,Y2),AB%,PSET:GOTO 920 ELSE 920
```

```
910 PUT@(X,Y),AR%,PSET:IF Z<>1 THEN PUT@(X2,Y2),AB%,PSET:GOTO 920 ELSE 920
920 X2=X:Y2=Y:GOTO 770
930 IF POINT(X+2,Y-12)=0 THEN PUT@(X,Y-20),AN%,PSET:Y=Y-10:Z=0:RETURN ELSE 970
940 IF POINT(X+2,Y+22)=0 THEN PUT@(X,Y+20),AN%,PSET:Y=Y+10:Z=0:RETURN ELSE 970
950 IF POINT(X-22,Y+2)=0 THEN PUT@(X-40,Y),AN%,PSET:X=X-20:Z=0:RETURN ELSE 970
960 IF POINT(X+42,Y+2)=0 THEN PUT@(X+40,Y),AN%,PSET:X=X+20:Z=0:RETURN ELSE 970
970 Z=1:RETURN
980 REM ******* SOKO MAKE **********
990 ON G% GOTO 1000,1010,1020,1030,1040,1050,1060,1070,1080,1090,1100,1110,1120,
1130,1140,1160,1180,1200,1220,1280
1000 RESTORE 1810:GOSUB 1350:GOSUB 1360:RETURN
1010 RESTORE 1860:GOSUB 1350:GOSUB 1360:RETURN
1020 RESTORE 1940:GOSUB 1350:GOSUB 1360:RETURN
1030 RESTORE 2070:GOSUB 1350:GOSUB 1360:RETURN
1040 RESTORE 2250:GOSUB 1350:GOSUB 1360:RETURN
1050 RESTORE 2400:GOSUB 1350:GOSUB 1360:RETURN
1060 RESTORE 2510:GOSUB 1350:GOSUB 1360:RETURN
1070 RESTORE 2650:GOSUB 1350:GOSUB 1360:RETURN
1080 RESTORE 2830:GOSUB 1350:GOSUB 1360:RETURN
1090 RESTORE 3070:GOSUB 1350:GOSUB 1360:RETURN
1100 RESTORE 3330:GOSUB 1350:GOSUB 1360:PSET(380-6,100+3),4:RETURN
1110 RESTORE 3450:GOSUB 1350:GOSUB 1360:PSET(345,105),4:PSET(344,96),4:RETURN
1120 RESTORE 3600:GOSUB 1350:GOSUB 1360:PSET(325,75),4:PSET(334,86),4:RETURN
1130 RESTORE 3720:GOSUB 1350:GOSUB 1360:PSET(254,46),4:PSET(274,76),4:RETURN
1140 RESTORE 3880:GOSUB 1350:GOSUB 1360
1150 READ A1:FOR A=1 TO A1:READ A1,B1:PSET(A1,B1),4:NEXT A:RETURN
1160 RESTORE 3940:GOSUB 1350:GOSUB 1360
1170 READ A1:FOR A=1 TO A1:READ A1,B1:PSET(A1,B1),4:NEXT A:RETURN
1180 RESTORE 4000:GOSUB 1350:GOSUB 1360
1190 READ A1:FOR A=1 TO A1:READ A1,B1:PSET(A1,B1),4:NEXT A:RETURN
1200 RESTORE 4040:GOSUB 1350:GOSUB 1360
1210 READ A1:FOR A=1 TO A1:READ A1,B1:PSET(A1,B1),4:NEXT A:RETURN
1220 SCREEN 0,1:FOR A=140 TO 480 STEP 20:FOR A1=20 TO 160 STEP 10
1230 PUT@(A,A1),AK%,PSET
1240 NEXT A1,A
1250 RESTORE 4700:FOR A=1 TO 46:READ A1,A2:PUT@(A1*10,A2*10),AB%,PSET:NEXT A
1260 READ C2:FOR A=1 TO C2:READ NX%(A),NY%(A):NEXT A:READ C3:FOR A=1 TO C3:READ
HX%(A),HY%(A):NEXT A:READ X,Y:GOSUB 1360
1270 READ C4:FOR A=1 TO C4:READ A1,A2:PSET(A1,A2),4:NEXT A:RETURN
1280 SCREEN 0,1:FOR A=20 TO 600 STEP 20:FOR A1=10 TO 180 STEP 10
1290 PUT@(A,A1),AK%,PSET
1300 NEXT A1,A
1310 RESTORE 4160:FOR A=1 TO 35:READ A1,A2:PUT@(A1*10,A2*10),AB%,PSET:NEXT A
1320 READ C2:FOR A=1 TO C2:READ NX%(A),NY%(A):NEXT A:READ C3:FOR A=1 TO C3:READ
HX%(A),HY%(A):NEXT A:READ X,Y:GOSUB 1360
1330 READ C4:FOR A=1 TO C4:READ A1,A2:PSET(A1,A2),4:NEXT A:RETURN
1340 END
1350 READ C1:FOR A=1 TO C1:READ SX%(A),SY%(A):NEXT A:READ C2:FOR A=1 TO C2:READ
NX%(A),NY%(A):NEXT A:READ C3:FOR A=1 TO C3:READ HX%(A),HY%(A):NEXT A:READ X,Y:RE
TURN
1360 REM ********* SAKUZU ***********
1370 SCREEN 0,1
1375 IF G%=19 OR G%=20 THEN 1390
1380 FOR A=1 TO C1:PUT@(SX%(A)*10,SY%(A)*10),AK%,PSET:NEXT A
1390 FOR A=1 TO C2:PUT@(NX%(A)*10,NY%(A)*10),AN%,PSET:NEXT A
1400 FOR A=1 TO C3:PSET(HX%(A)+7,HY%(A)+2),2:NEXT A
1410 RETURN
1420 KEY (1) OFF:RETURN 1430
1430 Z=0
1440 FOR A=1 TO C3
1450 IF POINT(HX%(A),HY%(A))<>5 THEN Z=Z+1
1460 NEXT A
1470 IF Z=0 AND G%=20 THEN PRINT CHR$(12):COLOR 7:LOCATE 8,9:PRINT"** CONGRATULA
TION!! **":GOTO 5000
1480 IF Z=0 AND G%<20 THEN COLOR 6:LOCATE 8,9:PRINT "ﾀﾞｲ";G%;"ｿｳｺ ﾊ ｶﾀｽﾞｷﾏｼﾀ !":
LOCATE 8,11:PRINT"ﾂｷﾞﾉ ｿｳｺ ﾓ ｶﾀｽﾞｹﾙ ?(Y/N)":GOTO 1520
1490 IF Z>=1 AND W%=5 THEN BEEP:COLOR 3:LOCATE 0,9:PRINT "* ｱﾙﾊﾞｲﾄ ｦ ｸﾋﾞﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ!
 ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｽﾙ?(Y/N)":GOTO 1520
1500 IF Z=1 THEN COLOR 6:LOCATE 6,9:PRINT "ﾄﾃﾓ ｵｼｶｯﾀﾈ ! ｺﾝﾄﾞﾊ ｳﾏｸｼﾃﾈ!":LOCATE 8,
11:PRINT" ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｶﾀｽﾞｹﾙ ?(Y/N)":GOTO 1520
1510 IF Z>1 THEN COLOR 6:LOCATE 6,9:PRINT " ｶﾞﾝﾊﾞﾗﾅｲﾄ ! ｸﾋﾞﾆ ｼﾃｼﾏｳﾖ !":LOCATE 8,
11:PRINT" ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｶﾀｽﾞｹﾙ ?(Y/N)":GOTO 1520
1520 A=INP(3):A1=INP(5)
1530 IF A1=253 AND Z>=1 AND W%=5 THEN W%=1:G%=1:GOTO 730
1540 IF A1=253 AND Z>=1 AND W%<>5 THEN W%=W%+1:GOTO 730
1550 IF A1=253 AND Z=0 THEN G%=G%+1:W%=1:GOTO 730
1560 IF A=191 THEN 1590
1570 GOTO 1520
1590 COLOR 7:LOCATE 6,15:PRINT"      * ﾊﾞｲﾊﾞｲ ﾏﾀﾈ !      "
1595 IF INKEY$<>"" THEN 1595
1600 KEY (1) OFF :END
1620 DATA 20,10,0,0,62,0,0,0,16128,192,0,10496,0,41,2304,0,4158,15872,16,0,-256,
```

```
240,4096,-256,480,248,0,256,248,0,768,252,-1021,0,0,1807,3840,7,0,15360,-16383,3
16,-1856,-4095,0,0,0
1630 DATA 20,10,0,768,224,0,0,0,-8161,0,0,24581,1280,96,5,-32000,224,-8061,0,0,-
7937,-32768,0,-8065,768,224,0,768,224,0,768,224,-8189,0,0,30734,3584,120,0,14464
,15,3896,-4096,-32761,0,0,0
1640 DATA 20,10,380,31984,-4095,0,7680,-32765,30720,7680,-32765,1543,0,120,1543,
768,4,-2048,768,4,-1021,0,0,-1021,0,0,-1021,768,252,0,768,252,-1021,0,0,3591,179
2,14,0,7680,-32761,1822,-1920,-8189,0,0,0
1650 DATA 20,10,1918,224,0,0,0,0,1822,7808,-32761,0,1792,14,3591,0,0,-2045,768,2
48,-2045,0,0,-2045,768,248,0,768,248,3078,256,240,3078,1536,6,-4095,1536,6,796,1
28,0,796,32384,-4093,894,240,0
1660 DATA 20,10,-193,192,96,-24769,-64,-3841,24576,-256,-3937,-1,240,96,-24577,-
16,-3841,24576,-256,-3937,-1,240,96,-24577,-16,-3841,-1,240,0,-1,240,96,-24577,-
16,-3841,24576,-256,-3937,-1,240,96,-24577,16368,-16129,24576,16128,-16225
1670 DATA 20,10,24576,-256,-3937,0,0,96,-24577,240,0,-7937,0,-4065,0,0,96,-24577
,240,0,24576,-256,-3937,0,0,96,-24577,240,0,24576,-256,-3937,0,0,-3969,-32513,0,
0,24576,-256,-3937,0,0,96,-24577,240,0
1810 REM ****** ソ-コ 1 *********
1820 DATA 79,18,8,18,9,22,8,22,9,24,8,24,9,26,8,26,9,22,11,24,11,26,11,28,11,18,
3,20,3,22,3,24,3,26,3,26,4,26,5,26,6,28,6,30,6,30,7,30,8,30,9,32,9,34,9,36,9
1830 DATA 38,9,40,9,42,9,42,8,44,8,46,8,48,8,50,8,52,8,52,9,52,10,52,11,52,12,50
,12,48,12,46,12,44,12,42,12,42,11,40,11,38,11,36,11,36,12,34,12,32,11,32,12,32
1840 DATA 13,30,13,28,13,26,13,24,13,22,13,20,13,18,13,18,12,18,11,16,11,14,11,1
2,11,10,11,10,10,10,9,10,8,12,8,14,8,14,7,14
1850 DATA 6,16,6,18,6,18,5,18,4,6,20,5,20,7,24,6,26,7,14,10,20,10,6,483,93,483,1
03,483,113,503,93,503,103,503,113,340,110
1860 REM ****** ソ-コ 2 *********
1870 DATA 62,18,3,20,3,22,3,24,3,26,3,28,3,28,4,28,5,28,6,30,3,32,3,34,3,36,3,38
,3,40,3,40,4,42,4,44,4,44,5,44,6,44,7,44,8,42,8,44,9,44,10,44,11,44,12,42,12,40,
12,38,12,36,12,34,12,32,12,32,11,30,12,28,12,26,12,24,12,22,12,22,11,22,10
1880 DATA 22,9,24,9,26,9,28,9,28,8,20,9,18,9,18,8,18,7,18,6,18,5,18,4,32,6,34,6,
36,6,38,6,36,7,38,7,32,8,32,9,34,9,10,32,5,38,5,30,6,38,8,40,9,40,10,36,9,36,10,
32,10,26,10,10,203,43,203,53,203,63,203,73,203,83,223,43,223,53,223,63,223,73,22
3,83
1890 DATA 320,70
1940 REM ****** ソ-コ 3*********
1950 DATA 58,30,5,32,5,34,5,36,5,38,5,40,5,42
1960 DATA 5,44,5,44,6,44,7,42,7,42,8,42,9,42
1970 DATA 10,44,10,46,10,46,11,46,12,46,13,44,13
1980 DATA 42,13,40,13,38,13,36,13,34,13,32,13,30
1990 DATA 13,28,13,28,14,26,14,24,14,22,14,20,14
2000 DATA 18,14,16,14,14,14,14,13,14,12,14,11,14
2010 DATA 10,16,10,16,12,18,10,20,10,22,10,24,10
2020 DATA 26,10,28,10,28,11,30,11,30,10,30,9,30
2030 DATA 8,30,7,32,9,30,6,36,7,38,10,11,34,7
2040 DATA 34,8,34,9,34,10,34,11,32,12,38,12,40
2050 DATA 11,38,9,40,8,38,7,11,223,113,223,123,223,133,203,113,203,123,203,133,1
83,113,183,123,183,133,163
2060 DATA 113,163,133,420,60
2070 REM ****** ソ-コ 4 *********
2080 DATA 82,18,5,20,5,22,5,24,5,26,5,28,5,30
2090 DATA 5,32,5,34,5,36,5,38,5,40,5,40,4,40
2100 DATA 3,42,3,44,3,46,3,48,3,50,3,52,3,54
2110 DATA 3,54,4,54,5,54,6,54,7,54,8,54,9,52
2120 DATA 9,50,9,48,9,46,9,44,9,42,9,40,9,40
2130 DATA 8,40,10,40,7,40,11,38,11,36,11,34,11
2140 DATA 32,11,30,11,30,12,30,13,30,14,28,14,28,12,28,11,28
2150 DATA 10,28,9,28,7,28,6,28,15,26,15,24,15,22,15,20,15,20,14,20,13,20,11
2160 DATA 18,15,16,15,14,15,12,15,12,14,12,13,12
2170 DATA 12,12,11,12,11,12,10,14,10,16,10,18,10
2180 DATA 18,9,18,8,18,7,18,6,26,11,24,11,40,9
2190 DATA 20,11,20,16,13,18,13,22,13,24,13,22,12
2200 DATA 22,9,22,7,24,7,26,7,24,8,24,9,24,10
2210 DATA 30,7,30,9,34,9,38,9,36,8,36,7,34,6
2220 DATA 38,6,20,463,43,463,53,463,63,463,73,463,83,483
2230 DATA 43,483,53,483,63,483,73,483,83,523,43,523,53,523
2240 DATA 73,523,63,523,83,503,43,503,53,503,63,503,73,503,83,280,130
2250 REM ****** ソ-コ 5 *********
2260 DATA 72,14,7,16,7,18,7,20,7,22,7,24,7,26
2270 DATA 7,28,7,30,7,28,8,30,8,30,6,30,5,30
2280 DATA 4,30,3,32,3,34,3,36,3,38,3,38,4,38
2290 DATA 5,40,5,40,4,42,4,44,4,46,4,46,5,46
2300 DATA 6,46,7,46,8,44,8,42,8,42,9,44,9,44
2310 DATA 10,44,11,42,11,44,12,44,13,44,14,44,15
2320 DATA 42,15,40,15,38,15,36,15,34,15,34,14,34
2330 DATA 13,38,13,40,13,32,13,30,13,30,12,30,11
2340 DATA 30,10,28,10,28,11,26,11,24,11,22,11,20
2350 DATA 11,18,11,16,11,14,11,14,10,14,9,14,8
2360 DATA 34,5,34,7,36,7,38,7,42,11,12,32,9,32
2370 DATA 10,34,12,38,12,36,11,38,10,36,9,38,9
2380 DATA 40,8,34,8,42,6,36,5,12,163,83,163,93,163,103,183,83
2390 DATA 183,93,183,193,203,83,203,93,203,103,223,83,223,93,223,103,420,100
```

```
2400 REM ****** ソーコ 6*********
2410 DATA 56,18,4,20,4,22,4,24,4,26,4,28,4,28
2420 DATA 5,28,6,30,6,32,6,32,5,34,5,34,4,36
2430 DATA 4,38,4,38,5,40,5,40,6,40,7,40,8,40
2440 DATA 9,40,10,40,11,40,12,40,13,40,14,38,14
2450 DATA 36,14,34,14,32,14,32,13,30,13,30,14,28
2460 DATA 14,26,14,24,14,24,13,24,12,24,11,24,10,24,9
2470 DATA 26,9,28,9,28,8,22,10,20,10,18,10,18,9,18,8,18,7,18,6,18,5,32,8,32,9
2480 DATA 32,10,32,11,10,28,10,30,11,28,12,34,7,36,7,36,8,36,9,34,10
2490 DATA 36,11,34,12,10,203,53,203,63,203,73,203,83,203,93,223,53,223,63,223
2500 DATA 73,223,83,223,93,360,50
2510 REM ****** ソーコ 7 *********
2520 DATA 67,20,4,22,4,24,4,24,5,26,4,28,4,30,4,30,5,32,5,32,4,32,3,34,3,36,3,38
,3,40,3,40,4,42,4,42,5,42,6,42,7,42,8,40,8,38,8,40,9,40,10,40,11,40,12,40,13,38,
13,36,13,34,13,32,13,32,12,32,11,30,11,28,11,28,12,28,13,26,13,24,13,24,14
2530 DATA 22,14,20,14,18,14,18,13,18,12,18,11,18,10,18,9,18,8,20,8,22,8,18,7,18,
6,18,5,20,5,26,8,28,8,28,9,30,7,30,8,30,9,32,7,32,8,32,9,34,7,34,8,11,36,5,38,6,
28,6,24,7,36,8,22,9,22,10,26,10,30,10,22,12,24,12,11,343,103,343,113,343,123
2540 DATA 363,93,363,103,363,113,363,123,383,93,383,103,383,113,383,123,220,50
2650 REM ****** ソーコ 8*********
2660 DATA 87,18,1,20,1,22,1,24,1,24,2,26,2,28
2670 DATA 2,30,2,32,2,34,2,36,2,38,2,40,2,42
2680 DATA 2,44,2,44,3,44,4,44,5,24,4,44,6,44,7,44
2690 DATA 8,44,9,44,10,42,10,40,10,38,10,36,10,34,10,32,10,30,10,28,10,26,10
2700 DATA 26,11,28,11,30,11,30,12,30,13,30,14,30
2710 DATA 15,30,16,30,17,28,17,26,17,24,17,22,17
2720 DATA 20,17,18,17,16,17,16,16,16,15,16,14,16
2730 DATA 13,16,12,16,11,18,11,20,11,22,11,22,10,20,10
2740 DATA 18,10,16,10,16,9,18,7,14,9,14,8,14,7,14,6,16,6,18,6,18,5,18,4,18,3
2750 DATA 18,2,32,4,34,5,34,6,34,7,36,6
2760 DATA 38,6,40,6,36,7,40,8,32,8,28,6,28,8,24,6
2770 DATA 18,20,7,24,5,22,6,24,7,24,8,22,4,22
2780 DATA 9,28,3,28,4,28,5,28,7,30,8,32,9,40
2790 DATA 9,36,9,36,3,40,3,38,4,18,183,143,183,153
2800 DATA 183,163,203,143,203,153,203,163,223,143,223,153,223
2810 DATA 163,243,143,243,153,243,163,263,143,263,153,263,163
2820 DATA 283,143,283,153,283,163,160,70
2830 REM ****** ソーコ 9 *********
2840 DATA 88,36,1,34,2,38,1,40,1,42,1,44,1,46
2850 DATA 1,46,2,46,3,46,4,46,5,46,6,46,7,44
2860 DATA 7,42,7,40,7,38,7,36,7,34,7,32,7,32
2870 DATA 6,32,5,34,5,34,6,36,8,38,8,38,9,38,10,40,9,42
2880 DATA 9,44,9,46,9,46,10,46,11,46,12,44,12,42,12,40,12,38,12,38,13,38,14
2890 DATA 36,14,34,14,36,15,36,16,36,17,36,18,34
2900 DATA 18,32,18,30,18,30,17,30,16,30,15,30,14
2910 DATA 28,14,26,14,24,14,24,13,24,12,22,12,20
2920 DATA 12,18,12,16,12,14,12,14,11,14,10,16,10
2930 DATA 16,9,18,9,20,9,22,9,24,9,24,10,24,8
2940 DATA 24,7,26,7,28,7,28,6,26,6,26,5,26,4
2950 DATA 26,3,28,3,30,3,32,3,34,3,34,1,38,7
2960 DATA 15,20,11,26,11,26,10,28,12,28,13,30,12,34,12,36,11,42,11,34,9
2970 DATA 32,8,30,8,28,8,30,9,30,10,15,403,23,403,33,403,43,403,53,403
2980 DATA 63,423,23,423,33,423,43,423,53,423,63,443,23,443
2990 DATA 33,443,43,443,53,443,63,160,110
3070 REM *******   ソーコ  10  *********
3080 DATA 126,14,4,16,4,16,5,18,5,20,5,22,5,22
3090 DATA 4,24,4,26,4,28,4,28,3,28,2,28
3100 DATA 1,30,1,32,1,34,1,36,1,38,1,38,0,40,0,42,0,44,0,44,1,44,2,44,3,46,3,48,
3,48,4,48,5,48,6,50,6,50,9,50,7,50,8,50
3110 DATA 10,50,11,50,12,50,13,48,13,46,13,44,13
3120 DATA 42,13,40,13,38,13,38,12,38,11,38,10,38
3130 DATA 9,38,8,38,7,38,6,38,5,38,4,38,3,40
3140 DATA 3,36,3,34,3,30,4,34,4,36,4,36
3150 DATA 11,34,11,38,16,38,17,36,17,34,17,32,17
3160 DATA 30,17,28,17,26,17,24,17,22,17,22,16,22
3170 DATA 15,22,14,22,13,22,12,22,11,24,11,26,11
3180 DATA 28,11,30,11,20,11,18,11,22,10,22,9,22
3190 DATA 8,22,7,42,14,42,15,42,16,42,17,42,18
3200 DATA 42,19,40,19,38,19,36,19,34,19,32,19,30
3210 DATA 19,28,19,26,19,24,19,22,19,20,19,18,19
3220 DATA 18,18,18,17,18,16,18,15,18,14,18,13,16
3230 DATA 13,14,13,14,12,14,11,14,10,14,9,12,9
3240 DATA 10,9,10,8,10,7,10,6,10,5,12,5,12,4
3250 DATA 34,14,6,16,6,16,7,18,7,20,7,14,8,24
3260 DATA 6,26,6,30,5,32,5,34,5,30,6,32,7,32
3270 DATA 8,34,8,26,8,28,8,28,9,26,10,30,10,34
3280 DATA 10,28,12,26,13,28,13,28,14,28,15,26,15
3290 DATA 30,15,32,12,32,13,36,13,34,15,36,15,38
3300 DATA 15,34,403,63,403,73,403,83,403,93,403,103,403,113
3310 DATA 403,123,423,63,423,73,423,83,423,93,423,103,423,113,423,123,443,63,443
,73,443,83,443,93,443,103,443,113
3320 DATA 443,123,463,63,463,73,463,83,463,93,463,103,463,113,463,123,483,73,483
```

```
,83,483,93,483,103,483,113,483,123,140,50
3330 REM ****** ソーコ 11 ******
3340 DATA 63,20,4,22,4,24,4,26,4,28,4,30,4,30
3350 DATA 5,30,6,32,4,34,4,36,4,38,4,40,4,42
3360 DATA 4,42,5,42,6,42,7,42,8,42,9,42,10,42
3370 DATA 11,42,12,42,13,42,14,42,15,40,15,38,15
3380 DATA 36,15,34,15,32,15,30,15,28,15,26,15,24
3390 DATA 15,24,14,22,14,22,13,22,12,24,12,24,11
3400 DATA 24,10,26,10,28,10,30,10,30,9,30,8,22
3410 DATA 10,20,10,20,9,20,8,20,7,20,6,20,5,34
3420 DATA 6,36,6,36,7,36,8,38,8,36,9,36,10,38,12,34,13,32,13,10,34,8,32,9,38
3430 DATA 10,36,11,34,11,32,12,30,11,30,12,28,12,28,13,10,223,53,223,63,223,73
3440 DATA 223,83,223,93,243,53,243,63,243,73,243,83,243,93,240,130
3450 REM ****** ソーコ 12 ******
3460 DATA 85,14,3,16,3,18,3,20,3,22,3,24,3,24
3470 DATA 4,24,5,26,5,28,5,28,4,28,3,30,3,32
3480 DATA 3,34,3,34,4,34,5,36,4,38,4,40,4,42
3490 DATA 4,44,4,46,4,46,5,46,6,46,7,46,8,46
3500 DATA 9,46,10,46,11,46,12,46,13,46,14,46,15
3510 DATA 44,15,42,15,40,15,38,15,36,15,34,15,32
3520 DATA 15,30,15,28,15,28,14,28,13,28,12,28,11
3530 DATA 28,10,30,10,28,9,28,8,28,7,26,7,24,7
3540 DATA 24,8,24,9,24,10,22,10,20,10,18,10,16
3550 DATA 10,14,10,14,9,14,8,14,7,14,6,14,5,14
3560 DATA 4,32,7,34,7,38,7,40,7,42,7,42,6,34
3570 DATA 9,36,9,38,9,34,10,36,10,34,11,36,11,34,13,36,13,38,13,40,13,12,34,6,36
,6,30,8,36,8,32,10,32,12,32,13,40,12,42,12,40
3580 DATA 10,42,10,40,9,12,163,43,163,53,163,63,163,73
3590 DATA 163,83,163,93,183,43,183,53,183,63,183,73,183,83,183,93,440,80
3600 REM ****** ソーコ 13 *********
3610 DATA 81,10,5,12,5,14,5,14,6,16,6,18,6,20
3620 DATA 6,22,6,22,7,24,7,24,6,24,5,26,5,28
3630 DATA 5,28,4,30,4,32,4,32,5,34,5,36,5,38
3640 DATA 5,40,5,40,4,42,4,44,4,46,4,46,5,46,6,46,7,46
3650 DATA 8,46,9,46,10,48,10,48,11,48,12,48,13,46,13,44,13,42,13,40,13,38,13
3660 DATA 36,13,34,13,32,13,30,13,30,14,28,14,26
3670 DATA 14,24,14,24,13,24,12,24,11,24,10,24,9
3680 DATA 22,9,22,10,20,10,18,10,16,10,14,10,14
3690 DATA 11,12,11,10,11,10,10,10,9,10,8,10,7,10,6,32,7,32,8,30,9,28,10,32,11,34
,10,36,10,36,9,38,9,38,8,40,8,40,7,42,7,11
3700 DATA 30,6,36,6,34,7,28,11,30,11,32,12,40,12,38,11,40,10,42,9,44,8,11,123,63
,123,73,123,83,123,93,123,103,143,73,143,83,143,93,163,73,163
3710 DATA 83,163,93,300,50
3720 REM ***** ソーコ 14 ********
3730 DATA 69,18,2,20,2,22,2,24,2,26,2,28,2,28
3740 DATA 3,30,3,30,4,30,5,32,6,32,7,32
3750 DATA 8,32,9,32,10,34,8,36,8,38,8,40,8,42
3760 DATA 8,42,9,42,10,44,10,44,11,44,12,42,12
3770 DATA 42,13,42,14,40,14,38,14,36,14,34,14,32
3780 DATA 14,32,13,32,12,30,12,30,13,28,13,26,13
3790 DATA 26,12,24,12,24,13,24,14,22,14,20,14,18
3800 DATA 14,16,14,16,13,16,12,16,11,16,10,16,9
3810 DATA 16,8,18,8,18,7,18,6,18,5,18,4,18,3
3820 DATA 22,4,24,4,30,6,26,7,22,8,22,10,24,10
3830 DATA 20,11,20,12,28,9,11,20,9,26,9,28,10,30,9
3840 DATA 24,8,28,8,24,6,22,6,22,5,26,5,28,5
3850 DATA 11,383,93,383,103
3860 DATA 383,113,383,123,383,133,403,93,403,103,403,113,403
3870 DATA 123,403,133,423,113,280,120
3880 REM ***** ソーコ 15 ********
3890 DATA 90,16,2,18,2,20,2,22,2,24,2,26,2,26,3,26,4,28,4,30,4,26,5,28,5,30,5,32
,5,34,5,36,5,38,5,26,6,28,6,30,6,38,6,20,7,24,7,26,7,28,7,30,7,18,8
3900 DATA 38,7,38,8,38,9,38,10,38,11,38,12,38,13,38,14,40,9,40,10,40,11,40,12,40
,13,40,14,36,13,34,13,32,13,28,13,36,14,34,14,32,14,30,14,28,14,28,15,26,15,24,1
5,22,15,20,15,18,15,16,15,14,15
3910 DATA 12,15,12,14,12,13,12,12,14,12,16,12,16,11,16,10,16,9,16,8,16,7,16,6,16
,5,16,4,16,3,18,7,18,9,20,9,20,10,20,11,20,12,22,9,22,10,22,11,22,12,24,9
3920 DATA 24,10,24,11,24,12,26,9,28,9,28,11,12,18,11,16,13,22,13,30,11,34,12,30,
10,34,10,30,9,30,8,32,7,34,7,32,9,12,183,33,183,43,183,53,203,33,203,43,203,53,2
23,33,223,43,223,53,243,33,243,43,243,53
3930 DATA 300,130,14,254,113,234,113,224,106,214,103,184,96,214,96,225,95,274,96
,264,76,284,66,265,55,284,56,285,75,284,96
3940 REM ***** ソーコ 16 ********
3950 DATA 88,16,4,18,4,20,4,22,4,24,4,26,4,26,3,28,3,30,3,30,4,32,4,34,4,36,4,38
,4,32,5,34,5,36,5,38,5,32,6,34,6,36,6,38,6,28,7,30,7,32,7,34,7
3960 DATA 36,7,38,7,40,7,42,7,28,8,32,8,34,8,36,8,38,8,40,8,42,8,32,9,40,9,42,9,
32,10,40,10,42,10,32,11,40,11,32,12,40,12,32,13,34,13,36,13,38,13,40,13,32,14
3970 DATA 34,14,36,14,32,15,34,15,36,15,32,16,30,16,28,16,26,16,24,16,22,16,20,1
6,18,16,18,15,18,14,18,13,18,12,18,11,20,11,22,11,24,11,26,11,24,10,24,9,16,11
3980 DATA 16,10,16,9,16,8,16,7,16,6,16,5,24,5,24,6,24,7,24,13,12,28,6,28,9,22,12
,22,13,22,14,26,14,28,12,30,12,30,14,36,9,36,10,36,11
3990 DATA 12,203,53,203,63,203,73,203,83,203,93,203,103,183,53,183,63,183,73,183
```

```
,83,183,93,183,103,280,40,15,364,86,364,76,354,73,334,73,314,73,294,73,294,86,38
5,85,405,85,414,96,354,136,354,146,334,143,325,115,214,116
4000 REM ***** ソーコ 17 ********
4010 DATA 60,18,5,20,5,22,5,24,5,26,5,28,5,30,5,32,5,32,4,34,4,36,4,38,4,38,5,38
,6,38,7,38,8,38,9,40,9,40,10,40,11,38,11,38,12,36,12,34,12,32,12,30,12,26,12,28,
12
4020 DATA 34,8,34,9,34,10,34,11,32,11,26,6,26,8,26,9,26,10,26,11,26,13,26,14,24,
14,22,14,20,14,18,14,16,14,16,13,16,12,16,11,18,11,18,10,18,9,18,8,18,7,18,6,28,
8,30,8,32,8
4030 DATA 22,9,22,10,22,11,8,20,7,20,10,20,12,24,8,24,11,26,7,30,7,34,7,8,283,93
,283,103,283,113,303,93,303,103,303,113,323,93,323,103,380,100,6,274,86,285,85,2
74,103,265,115,225,105,234,116
4040 REM ***** ソーコ 18 ********
4050 DATA 96,14,3,16,3,18,3,20,3,22,3,24,3,26,3,28,3,28,4,28,5,28,6,28,7,30,4,30
,5,30,6,30,7,32,4,32,5,32,6,32,7,34,4,34,7,36,4,38,4,40,4,42,4
4060 DATA 40,5,42,5,42,6,44,5,44,6,44,7,44,8,44,9,44,10,44,11,44,12,44,13,44,14,
42,13,42,14,40,14,38,14,36,14,34,14,32,14,30,14,30,15,28,15,26,15,24,15,22,15
4070 DATA 20,15,18,15,16,15,16,14,16,13,16,12,16,11,16,10,16,9,16,8,14,8,14,7,14
,6,14,5,14,4,36,7,38,7,40,7,40,6,36,8,36,9,36,10,34,10,34,11,34,12,34,13,32,10,3
2,11,32,12,32,13
4080 DATA 30,10,30,11,30,12,30,13,28,10,26,10,24,10,22,11,22,10,22,9,22,8,22,7,2
4,7,26,7,12,22,5,22,6,20,6,24,6,20,8,20,10,26,11,28,13,36,5,18,7,38,9,38,11
4090 DATA 12,243,83,243,93,263,83,263,93,283,83,283,93,303,83,303,93,323,83,323,
93,343,83,343,93,200,130,14,285,55,304,76,304,66,304,56,305,135,244,76,405,65,42
5,65,264,106,354,113,334,113,314,113,325,135,325,55
4160 REM ***** ソーコ 19 ********
4170 DATA 18,4,20,4,14,7,14,8,14,9,14,10,14,11,16,7,16,8,16,9,16,10,16,11,18,7,1
8,8,18,9,18,10,18,11,18,15,20,15,22,9,24,9,32,4,34,4,32,14,32,15,46,8,46,9
4180 DATA 46,10,48,15,50,15,52,15,48,3,50,3,52,3,26,9,15,6,9,16,4,22,4,30,4,36,4
,46,3,54,3,46,7,46,11,16,15,22,15,32,13,32,16,46,15,54,15
4190 DATA 15,143,73,143,83,143,93,143,103,143,113,163,73,163,83,163,93,163,103,1
63,113,183,73,183,83,183,93,183,103,183,113,340,90
4200 DATA 259,234,23,214,23,194,23,174,23,154,23,134,23,114,23,94,23,74,23,54,23
,474,23,454,23,434,23,414,23,394,23,374,23,354,23,334,23,314,23,294,23,214,33,19
4,33,174,33,134,33,114,33,94,33,74,33,134,43,114,43,94,43
4210 DATA 194,53,174,53,154,53,314,53,294,53,274,53,254,53,514,53,494,53,474,53,
454,53,434,53,574,53,514,133,494,133,474.133,454,133,534,143,514,143,494,143,474
,143,514,163,494,163,474,163,454,163,434,163,414,163,394,163,574,173,554,173
4220 DATA 534,173,514,173,494,173,474,173,454,173,434,173,414,173,394,173,374,17
3,354,173,334,173,334,93,314,93,314,156,294,153,274,153,254,153,294,163,274,163,
234,173,214,173,194,173,174,173,154,173,174,143,154,143,134,143,114,143,94,143
4230 DATA 74,143,54,103,54,123,354,123,334,123,214,93,225,55,345,55,365,55,325,3
5,345,35,365,35,505,25,525,25,545,25,565,25,585,25,485,45,505,45,525,45,545,45,4
45,65,465,65,545,55,565,55,325,75,345,75,365,75,385,75,405,75,425,75,325,115
4240 DATA 345,115,365,115,385,115,405,115,425,115,205,145,225,145,85,125,105,125
,85,105,545,165,545,135,565,135,585,105,485,85,485,105,505,85,505,105,525,85,525
,105,445,125,465,125,354,166,185,165,205,165,225,165,445,35,54,36,54,46,54,56
4250 DATA 54,66,54,76,54,86,54,96,74,46,74,56,74,66,74,76,74,86,94,56,94,66,94,7
6,94,86,94,96,114,136,174,126,194,66,214,56,154,36,154,46,174,166,254,166,254,17
6,314,166,374,163,294,36,294,46,394,36,394,46,414,36,474,46,54,136,54,146
4260 DATA 54,156,54,166,54,176,234,66,234,76,234,86,434,126,534,126,534,116,534,
136,314,106,314,116,454,146,454,156,574,146,574,156,534,166,594,36,594,46,594,56
,594,66,594,76,574,86,574,96,574,106,594,116,594,126,594,136,594,146,594,156
4270 DATA 594,166,594,176,64,136,64,136,64,116,64,106,164,136,144,166,144,156,18
4,146,264,46,244,46,244,36,244,26,224,36,304,36,424,46,424,36,484,26,564,46,564,
36,424,66,524,76,524,66,524,56,304,86,304,76,314,143,304,136,354,156,345,145
4280 DATA 344,136,364,156,364,146,364,136,364,126,544,146,334,56,574,73,454,73,4
54,86,454,96,454,106,454,116,64,126,210,175,190,176,188,222,160,202,160,34,179,1
87,183,222,34,52
4700 REM ***** ソーコ 20 ********
4710 DATA 20,4,22,4,22,5,22,6,20,6,20,10,22,10,20,11,22,11,20,12,22,12,20,13,22,
13,20,14,22,14,28,4,26,6,28,6,26,7,28,7,26,8,28,9,26,10,28,10,26,11,26,12,26,13,
28,12
4720 DATA 34,9,34,10,34,11,36,8,36,9,36,10,36,11,38,8,38,9,38,10,42,5,42,6,42,8,
42,9,44,9,42,10,42,12,42,13
4730 DATA 10,20,5,26,9,28,8,28,11,28,13,34,8,38,11,42,7,42,11,28,5,10,203,103,20
3,113,203,123,203,133,203,143,223,103,223,113,223,123,223,133,223,143,440,90
4740 DATA 55,245,45,265,45,305,55,254,83,234,83,214,83,194,83,184,76,184,66,205,
75,214,96,225,95,274,146,305,85,325,85,334,113,314,113,344,76,344,66,344,56,365,
55,385,55,405,55,414,63,254,113,194,143,174,143,164,136,164,126,164,116,164,106
4750 DATA 394,63,394,76,444,86,444,76,414,123,414,136,394,123,394,133,305,135,32
5,135,345,135,364,136,285,145,305,145,325,145,345,145,365,145,385,145,405,145,42
5,145,445,145,444,136,185,95,164,96,210,175,190,176,188,222,160,202,160,34,179
4760 DATA 197,183,222,34,52
5000 XM=12
5005 READ ME%:IF ME%=52 THEN GOTO 6000
5010 LOCATE XM,11:PRINT CHR$(ME%)
5020 XM=XM+1:GOTO 5005
6000 LOCATE 13,13:PRINT" GOOD LUCK! "
6100 IF INKEY$<>"" THEN 6100
6200 END
```

FM-7用

```
10 REM ************************************
20 REM *                                  *
30 REM *   ﾕｶｲﾅ ｱﾙﾊﾞｲﾄ ｼﾘｰｽﾞ NO1  ｿｳｺﾊﾞﾝ   *
40 REM *                                  *
50 REM *   soft office  THINKING  RABBIT  *
60 REM *                                  *
70 REM *   Hiroyuki & Kiyoko  Imabayashi  *
80 REM *                 & Matuhiro  Ohno *
90 REM *                                  *
100 REM ************************************
110 DIM A%(1):GOTO 170
120 IF A%(0)<0 THEN GB=1 ELSE GB=0
130 GR=(A%(0) AND &H80)/64
140 IF A%(1)<0 THEN GG=4 ELSE GG=0
150 PO=GB+GR+GG
160 RETURN
170 WIDTH 40,20
180 CONSOLE ,,0,0
190 SCREEN 7,7
200 CLS :FOR A=0 TO 7:COLOR=(A,A):NEXT A:READ A,B
210 COLOR 2:LOCATE 15,0:PRINT"**   ｿｳｺ ﾊﾞﾝ   **"
220 COLOR 5:LOCATE 10,3:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｵｵｷﾅ ｿｳｺ ｶﾞｲｼｬﾃﾞ ｱﾙﾊﾞｲﾄｦ"
230 COLOR 5:LOCATE 10,4:PRINT"ｽﾙｺﾄﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ! ｼｺﾞﾄﾊ 20ﾓｱﾙ ｿｳｺｦ"
240 COLOR 5:LOCATE 10,5:PRINT"ｶﾀﾂﾞｹﾙｺﾄﾃﾞｽ｡ ｳﾏｸ ｶﾀﾂﾞｹﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
250 COLOR 5:LOCATE 10,6:PRINT"ﾀﾀﾞｼ ﾆﾓﾂｶﾞｵｵｷｲﾉﾃﾞ ﾋﾄﾂﾂﾞﾂ ｵｽｺﾄ"
260 COLOR 5:LOCATE 10,7:PRINT"ｼｶ ﾃﾞｷﾏｾﾝ｡ ﾍﾀｦｽﾙﾄ ﾆﾓﾂｶﾞｳｺﾞｶﾅｸ"
270 COLOR 5:LOCATE 10,8:PRINT"ﾅﾘﾏｽ! ｷｦﾂｹﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡ "
280 COLOR 3:LOCATE 10,10:PRINT"           5 Key (ｳｴ)        "
290 COLOR 3:LOCATE 10,11:PRINT"             |               "
300 COLOR 3:LOCATE 10,12:PRINT"  1 Key - 2 Key - 3 Key      "
310 COLOR 3:LOCATE 10,13:PRINT"  (ﾋﾀﾞﾘ)  (ｼ ﾀ)   (ﾐｷﾞ)     "
320 COLOR 7:LOCATE 10,15:PRINT"┌ ｱｲﾃｲﾙ ｿｰｺﾉ ｱｶｲ ﾃﾝﾉ ｱﾙﾄｺﾛﾍ ┐"
330 COLOR 7:LOCATE 10,16:PRINT"│ ｷﾚｲﾆ ｶﾀﾂﾞｹﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡ｶﾀﾂﾞｹ ｦ │"
340 DATA 4,2:COLOR 7:LOCATE 10,17:PRINT"│ ｵｴﾙｶ ｼｯﾊﾟｲ ｼﾀﾄｷ ﾊ";:COLOR 2:PRINT"(PF1
 key)";:COLOR 7:PRINT "│":COLOR=(A,B)
350 COLOR 7:LOCATE 10,18:PRINT"└                          ┘"
360 DIM AR%(52),AL%(52),AU%(52),AD%(52),AN%(52),AK%(52),AB%(52),SX%(200),SY%(200
),NX%(100),NY%(100),HX%(100),HY%(100)
370 'CLS
380 GET@A(1,1)-(20,10),AB%,G
390 READ X1,Y1,X2,Y2
400 READ X,Y,C
410 IF X=0 AND Y=0 AND C=0 THEN 440
420 PSET (X,Y,C)
430 GOTO 400
440 GET@A(X1,Y1)-(X2,Y2),AR%,G
450 READ X1,Y1,X2,Y2
460 READ X,Y,C
470 IF X=0 AND Y=0 AND C=0 THEN 500
480 PSET (X,Y,C)
490 GOTO 460
500 GET@A(X1,Y1)-(X2,Y2),AL%,G
510 READ X1,Y1,X2,Y2
520 READ X,Y,C
530 IF X=0 AND Y=0 AND C=0 THEN 560
540 PSET (X,Y,C)
550 GOTO 520
560 GET@A(X1,Y1)-(X2,Y2),AU%,G
570 READ X1,Y1,X2,Y2
580 READ X,Y,C
590 IF X=0 AND Y=0 AND C=0 THEN 620
600 PSET (X,Y,C)
610 GOTO 580
620 GET@A(X1,Y1)-(X2,Y2),AD%,G
630 LINE@ (80,140)-(99,149),PSET,5,BF
640 LINE@ (89,140)-(89,149),PSET,3
650 LINE@ (90,140)-(90,149),PSET,3
660 LINE@ (80,145)-(99,145),PSET,3
670 PRESET(80,140):PRESET(99,140):PRESET(80,149):PRESET(99,149)
680 PRESET(81,140):PRESET(98,140):PRESET(81,149):PRESET(98,149)
690 GET@A(80,140)-(99,149),AN%,G
700 LINE@ (80,170)-(99,179),PSET,2,BF
710 LINE@ (89,170)-(89,179),PSET,1
720 LINE@ (90,170)-(90,179),PSET,1
730 LINE@ (90,177)-(99,177),PSET,1
740 LINE@ (80,172)-(89,172),PSET,1
750 GET@A(80,170)-(99,179),AK%,G
760 COLOR 6:LOCATE 12,18:PRINT"    ｽﾀｰﾄ ｽﾍﾟｰｽ Key !     "
```

```
770 ON KEY (1) GOSUB 1500
780 A$=INKEY$
790 IF A$=" " THEN G%=1:W%=1:GOTO 810
800 GOTO 780
810 CLS
820 GOSUB 1060
830 X2=X:Y2=Y:'SCREEN 0,0
840 PUT@A(X,Y)-(X+19,Y+9),AR%,PSET
850 A$=INKEY$
860 KEY (1) ON
870 IF A$="5" THEN GET@A(X+2,Y-2)-(X+2,Y-2),A%,G:GOSUB 120:IF PO=5 THEN GOSUB 10
10:GOTO 960
880 IF A$="5" THEN GET@A(X+4,Y-4)-(X+4,Y-4),A%,G:GOSUB 120:IF PO<>2 THEN Y=Y-10:
Z=0:GOTO 960
890 IF A$="2" THEN GET@A(X+2,Y+12)-(X+2,Y+12),A%,G:GOSUB 120:IF PO=5 THEN GOSUB
1020:GOTO 970
900 IF A$="2" THEN GET@A(X+14,Y+16)-(X+14,Y+16),A%,G:GOSUB 120:IF PO<>2 THEN Y=Y
+10:Z=0:GOTO 970
910 IF A$="1" THEN GET@A(X-2,Y+2)-(X-2,Y+2),A%,G:GOSUB 120:IF PO=5 THEN GOSUB 10
30:GOTO 980
920 IF A$="1" THEN GET@A(X-6,Y+3)-(X-6,Y+3),A%,G:GOSUB 120:IF PO<>2 THEN X=X-20:
Z=0:GOTO 980
930 IF A$="3" THEN GET@A(X+22,Y+2)-(X+22,Y+2),A%,G:GOSUB 120:IF PO=5 THEN GOSUB
1040:GOTO 990
940 IF A$="3" THEN GET@A(X+25,Y+5)-(X+25,Y+5),A%,G:GOSUB 120:IF PO<>2 THEN X=X+2
0:Z=0:GOTO 990
950 GOTO 850
960 PUT@A(X,Y)-(X+19,Y+9),AU%,PSET:IF Z<>1 THEN PUT@A(X2,Y2)-(X2+19,Y2+9),AB%,PS
ET:GOTO 1000 ELSE 1000
970 PUT@A(X,Y)-(X+19,Y+9),AD%,PSET:IF Z<>1 THEN PUT@A(X2,Y2)-(X2+19,Y2+9),AB%,PS
ET:GOTO 1000 ELSE 1000
980 PUT@A(X,Y)-(X+19,Y+9),AL%,PSET:IF Z<>1 THEN PUT@A(X2,Y2)-(X2+19,Y2+9),AB%,PS
ET:GOTO 1000 ELSE 1000
990 PUT@A(X,Y)-(X+19,Y+9),AR%,PSET:IF Z<>1 THEN PUT@A(X2,Y2)-(X2+19,Y2+9),AB%,PS
ET:GOTO 1000 ELSE 1000
1000 X2=X:Y2=Y:GOTO 850
1010 GET@A(X+2,Y-12)-(X+2,Y-12),A%,G:GOSUB 120:IF PO=0 THEN PUT@A(X,Y-20)-(X+19,
Y-11),AN%,PSET:Y=Y-10:Z=0:RETURN ELSE 1050
1020 GET@A(X+2,Y+22)-(X+2,Y+22),A%,G:GOSUB 120:IF PO=0 THEN PUT@A(X,Y+20)-(X+19,
Y+29),AN%,PSET:Y=Y+10:Z=0:RETURN ELSE 1050
1030 GET@A(X-22,Y+2)-(X-22,Y+2),A%,G:GOSUB 120:IF PO=0 THEN PUT@A(X-40,Y)-(X-21,
Y+9),AN%,PSET:X=X-20:Z=0:RETURN ELSE 1050
1040 GET@A(X+42,Y+2)-(X+42,Y+2),A%,G:GOSUB 120:IF PO=0 THEN PUT@A(X+40,Y)-(X+59,
Y+9),AN%,PSET:X=X+20:Z=0:RETURN ELSE 1050
1050 Z=1:RETURN
1060 REM ******* SOKO MAKE ***********
1070 ON G% GOTO 1080,1090,1100,1110,1120,1130,1140,1150,1160,1170,1180,1190,1200
,1210,1220,1240,1260,1280,1300,1360
1080 RESTORE 1900:GOSUB 1430:GOSUB 1440:RETURN
1090 RESTORE 1950:GOSUB 1430:GOSUB 1440:RETURN
1100 RESTORE 1990:GOSUB 1430:GOSUB 1440:RETURN
1110 RESTORE 2120:GOSUB 1430:GOSUB 1440:RETURN
1120 RESTORE 2300:GOSUB 1430:GOSUB 1440:RETURN
1130 RESTORE 2450:GOSUB 1430:GOSUB 1440:RETURN
1140 RESTORE 2560:GOSUB 1430:GOSUB 1440:RETURN
1150 RESTORE 2600:GOSUB 1430:GOSUB 1440:RETURN
1160 RESTORE 2780:GOSUB 1430:GOSUB 1440:RETURN
1170 RESTORE 2950:GOSUB 1430:GOSUB 1440:RETURN
1180 RESTORE 3210:GOSUB 1430:GOSUB 1440:PSET(374,103,4):RETURN
1190 RESTORE 3330:GOSUB 1430:GOSUB 1440:PSET(345,105,4):PSET(344,96,4):RETURN
1200 RESTORE 3480:GOSUB 1430:GOSUB 1440:PSET(325,75,4):PSET(334,86,4):RETURN
1210 RESTORE 3600:GOSUB 1430:GOSUB 1440:PSET(254,46,4):PSET(274,76,4):RETURN
1220 RESTORE 3760:GOSUB 1430:GOSUB 1440
1230 READ A1:FOR A=1 TO A1:READ A1,B1:PSET(A1,B1,4):NEXT A:RETURN
1240 RESTORE 3820:GOSUB 1430:GOSUB 1440
1250 READ A1:FOR A=1 TO A1:READ A1,B1:PSET(A1,B1,4):NEXT A:RETURN
1260 RESTORE 3880:GOSUB 1430:GOSUB 1440
1270 READ A1:FOR A=1 TO A1:READ A1,B1:PSET(A1,B1,4):NEXT A:RETURN
1280 RESTORE 3920:GOSUB 1430:GOSUB 1440
1290 READ A1:FOR A=1 TO A1:READ A1,B1:PSET(A1,B1,4):NEXT A:RETURN
1300 FOR A=140 TO 480 STEP 20:FOR A1=20 TO 160 STEP 10
1310 PUT@A(A,A1)-(A+19,A1+9),AK%,PSET
1320 NEXT A1,A
1330 RESTORE 4110:FOR A=1 TO 46:READ A1,A2:PUT@A(A1*10,A2*10)-(A1*10+19,A2*10+9)
,AB%,PSET:NEXT A
1340 READ C2:FOR A=1 TO C2:READ NX%(A),NY%(A):NEXT A:READ C3:FOR A=1 TO C3:READ
HX%(A),HY%(A):NEXT A:READ X,Y:GOSUB 1440
1350 READ C4:FOR A=1 TO C4:READ A1,A2:PSET(A1,A2,4):NEXT A:RETURN
1360 FOR A=20 TO 600 STEP 20:FOR A1=10 TO 180 STEP 10
1370 PUT@A(A,A1)-(A+19,A1+9),AK%,PSET
1380 NEXT A1,A
1390 RESTORE 3980:FOR A=1 TO 35:READ A1,A2:PUT@A(A1*10,A2*10)-(A1*10+19,A2*10+9)
```

```
,AB%,PSET:NEXT A
'400 READ C2:FOR A=1 TO C2:READ NX%(A),NY%(A):NEXT A:READ C3:FOR A=1 TO C3:READ
HX%(A),HY%(A):NEXT A:READ X,Y:GOSUB 1440
1410 READ C4:FOR A=1 TO C4:READ A1,A2:PSET(A1,A2,4):NEXT A:RETURN
1420 END
1430 READ C1:FOR A=1 TO C1:READ SX%(A),SY%(A):NEXT A:READ C2:FOR A=1 TO C2:READ
NX%(A),NY%(A):NEXT A:READ C3:FOR A=1 TO C3:READ HX%(A),HY%(A):NEXT A:READ X,Y:RE
TURN
1440 REM ********* SAKUZU ************
1450 SCREEN 7,7:IF G%=19 OR G%=20 THEN GOTO 1470
1460 FOR A=1 TO C1:PUT@A(SX%(A)*10,SY%(A)*10)-(SX%(A)*10+19,SY%(A)*10+9),AK%,PSE
T:NEXT A
1470 FOR A=1 TO C2:PUT@A(NX%(A)*10,NY%(A)*10)-(NX%(A)*10+19,NY%(A)*10+9),AN%,PSE
T:NEXT A
1480 FOR A=1 TO C3:PSET(HX%(A)+7,HY%(A)+2,2):NEXT A
1490 RETURN
1500 KEY (1) OFF:RETURN 1510
1510 Z=0
1520 FOR A=1 TO C3
1530 GET@A(HX%(A),HY%(A))-(HX%(A),HY%(A)),A%,G:GOSUB 120:IF PO<>5 THEN Z=Z+1
1540 NEXT A
1550 IF Z=0 AND G%=20 THEN PRINT CHR$(12):COLOR 7:LOCATE 8,9:PRINT "** CONGRATUL
ATION!! **":GOTO 4180
1560 IF Z=0 AND G%<20 THEN COLOR 6:LOCATE 8,9:PRINT "ﾀﾞｲ";G%;"ｿｳｺ ﾊ ｶﾀｽﾞｷﾏｼﾀ !":
LOCATE 8,11:PRINT "ﾂｷﾞﾉ ｿｳｺ ﾓ ｶﾀｽﾞｹﾙ ?(Y/N)":GOTO 1600
1570 IF Z>=1 AND W%=5 THEN BEEP:COLOR 3:LOCATE 0,9:PRINT "* ｱﾙﾊﾞｲﾄ ｦ ｸﾋﾞﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ!
 ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｽﾙ?(Y/N)":GOTO 1600
1580 IF Z=1 THEN COLOR 6:LOCATE 6,9:PRINT "ﾄﾃﾓ ｵｼｶｯﾀﾈ ! ｺﾝﾄﾞﾊ ｳﾏｸｼﾃﾈ!":LOCATE 8,
11:PRINT " ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｶﾀｽﾞｹﾙ ?(Y/N)":GOTO 1600
1590 IF Z>1 THEN COLOR 6:LOCATE 6,9:PRINT " ｶﾞﾝﾊﾞﾗﾅｲﾄ ! ｸﾋﾞﾆ ｼﾃｼﾏｳﾖ !":LOCATE 8,
11:PRINT " ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｶﾀｽﾞｹﾙ ?(Y/N)":GOTO 1600
1600 A$=INKEY$
1610 IF (A$="Y" OR A$="y") AND Z>=1 AND W%=5 THEN W%=1:G%=1:GOTO 810
1620 IF (A$="Y" OR A$="y") AND Z>=1 AND W%<>5 THEN W%=W%+1:GOTO 810
1630 IF (A$="Y" OR A$="y") AND Z=0 THEN G%=G%+1:W%=1:GOTO 810
1640 IF A$="N" OR A$="n" THEN 1660
1650 GOTO 1600
1660 'NEW
1670 COLOR 7:LOCATE 6,15:PRINT "      * ﾊﾞｲﾊﾞｲ ﾏﾀﾈ !     "
1680 IF INKEY$<>"" THEN 1680
1690 KEY (1) OFF :END
1700 REM ********  data R ********
1710 DATA 80,20,99,29,90,20,2,91,20,2,92,20,2,93,20,2,94,20,2,90,21,2,91,21,2,92
,21,2,93,21,2,94,21,2,95,21,2,96,21,2,97,21,2,90,22,3,92,22,7,95,22,7,90,23,3,91
,23,3,92,23,3,93,23,3,94,23,3,99
1720 DATA 23,3,88,24,5,89,24,5,90,24,5,91,24,5,92,24,5,93,24,5,94,24,5,95,24,5,9
6,24,5,97,24,5,98,24,5,99,24,3,87,24,5,88,25,5,89,25,5,90,25,5,91,25,5,92,25,5,8
6,26,6,87,26,6,88,26,6,89,26,6
1730 DATA 90,26,6,91,26,6,92,26,6,93,26,6,84,27,6,85,27,6,86,27,6,87,27,6,93,27,
6,94,27,6,95,27,6,82,28,6,83,28,6,84,28,6,85,28,6,95,28,6,96,28,6
1740 DATA 97,28,6,80,29,1,81,29,1,82,29,1,83,29,1,84,29,1,95,29,1,96,29,1,97,29,
1,98,29,1,99,29,1,0,0,0
1750 REM ********  data L ********
1760 DATA 80,50,99,59,86,50,2,87,50,2,88,50,2,89,50,2,90,50,2,83,51,2,84,51,2,85
,51,2,86,51,2,87,51,2,88,51,2,89,51,2,90,51,2,85,52,7,87,52,7,89,52,3,90,52,3,80
,53,3,86,53,3,87,53,3,88,53,3,89
1770 DATA 53,3,90,53,3,80,54,3,81,54,5,82,54,5,83,54,5,84,54,5,85,54,5,86,54,5,
87,54,5,88,54,5,89,54,5,90,54,5,86,55,5,87,55,5,88,55,5,89,55,5,90,55,5,86,56,6,
87,56,6,88,56,6,89,56,6
1780 DATA 90,56,6,84,57,6,85,57,6,86,57,6,89,57,6,90,57,6,91,57,6,92,57,6,82,58,
6,83,58,6,84,58,6,92,58,6,93,58,6,94,58,6,95,58,6,96,58,1,80,59,1
1790 DATA 81,59,1,82,59,1,83,59,1,93,59,1,94,59,1,95,59,1,96,59,1,0,0,0
1800 REM ********  data U ********
1810 DATA 80,80,99,89,81,80,3,82,80,3,83,80,3,84,80,3,85,80,3,95,80,3,96,80,3,97
,80,3,98,80,3,99,80,3,83,81,5,84,81,5,85,81,5,86,81,5,89,81,2,90,81,2,91,81,2,92
,81,2,94,81,5,95,81,5,96,81,5,85
1820 DATA 82,5,86,82,5,87,82,5,89,82,2,90,82,2,91,82,2,92,82,2,93,82,5,94,82,5,8
6,83,5,87,83,5,88,83,2,89,83,2,90,83,2,91,83,2,92,83,2,93,83,5,86,84,5,87,84,5,8
8,84,5,89,84,5,90,84,5,91,84,5
1830 DATA 92,84,5,93,84,5,86,85,6,87,85,6,88,85,6,89,85,6,90,85,6,91,85,6,92,85,
6,93,85,6,86,86,6,87,86,6,88,86,6,89,86,6,90,86,6,91,86,6,92,86,6,93,86,6,85,87,
6,86,87,6,87,87,6,92,87,6,93,87,6,94,87,6,83,88,6,84,88,6,85,88,6,86,88,6,93
1840 DATA 88,6,94,88,6,95,88,6,96,88,6,80,89,1,81,89,1,82,89,1,83,89,1,84,89,1,9
4,89,1,95,89,1,96,89,1,97,89,1,98,89,1,0,0,0
1850 REM ********  data D ********
1860 DATA 80,110,99,119,81,110,1,82,110,1,83,110,1,84,110,1,85,110,1,86,110,1,93
,110,1,94,110,1,95,110,1,96,110,1,97,110,1,98,110,1,83,111,6,84,111,6,85,111,6,8
6,111,6,93,111,6,94,111,6,95,111,6,96,111,6
1870 DATA 85,112,6,86,112,6,87,112,6,92,112,6,93,112,6,94,112,6,86,113,6,87,113,
6,88,113,6,89,113,6,90,113,6,91,113,6,92,113,6,86,114,5,87,114,5,88,114,5,89,114
,5,90,114,5,91,114,5,92,114,5
1880 DATA 86,115,5,87,115,5,88,115,5,89,115,5,90,115,5,91,115,5,92,115,5,85,116,
```

```
5,86,116,5,87,116,2,88,116,2,89,116,2,90,116,2,91,116,2,92,116,5,93,116,5,85,117
,5,86,117,5,87,117,2,88,117,2,89,117,2
1890 DATA 90,117,2,91,117,2,93,117,5,94,117,5,83,118,5,84,118,5,85,118,5,94,118,
5,95,118,5,96,118,5,81,119,3,82,119,3,83,119,3,84,119,3,85,119,3,86,119,3,94,119
,3,95,119,3,96,119,3,97,119,3,98,119,3,99,119,3,0,0,0
1900 REM ****** ソーコ 1 *********
1910 DATA 79,18,8,18,9,22,8,22,9,24,8,24,9,26,8,26,9,22,11,24,11,26,11,28,11,18,
3,20,3,22,3,24,3,26,3,26,4,26,5,26,6,28,6,30,6,30,7,30,8,30,9,32,9,34,9,36,9
1920 DATA 38,9,40,9,42,9,42,8,44,8,46,8,48,8,50,8,52,8,52,9,52,10,52,11,52,12,50
,12,48,12,46,12,44,12,42,12,42,11,40,11,38,11,36,11,36,12,34,12,32,11,32,12,32
1930 DATA 13,30,13,28,13,26,13,24,13,22,13,20,13,18,13,18,12,18,11,16,11,14,11,1
2,11,10,11,10,10,10,9,10,8,12,8,14,8,14,7,14
1940 DATA 6,16,6,18,6,18,5,18,4,6,20,5,20,7,24,6,26,7,14,10,20,10,6,483,93,483,1
03,483,113,503,93,503,103,503,113,340,110
1950 REM ****** ソーコ 2 *********
1960 DATA 62,18,3,20,3,22,3,24,3,26,3,28,3,28,4,28,5,28,6,30,3,32,3,34,3,36,3,38
,3,40,3,40,4,42,4,44,4,44,5,44,6,44,7,44,8,42,8,44,9,44,10,44,11,44,12,42,12,40,
12,38,12,36,12,34,12,32,12,32,11,30,12,28,12,26,12,24,12,22,12,22,11,22,10
1970 DATA 22,9,24,9,26,9,28,9,28,8,20,9,18,9,18,8,18,7,18,6,18,5,18,4,32,6,34,6,
36,6,38,6,36,7,38,7,32,8,32,9,34,9,10,32,5,38,5,30,6,38,8,40,9,40,10,36,9,36,10,
32,10,26,10,10,203,43,203,53,203,63,203,73,203,83,223,43,223,53,223,63,223,73,22
3,83
1980 DATA 320,70
1990 REM ****** ソーコ 3 ******
2000 DATA 58,30,5,32,5,34,5,36,5,38,5,40,5,42
2010 DATA 5,44,5,44,6,44,7,42,7,42,8,42,9,42
2020 DATA 10,44,10,46,10,46,11,46,12,46,13,44,13
2030 DATA 42,13,40,13,38,13,36,13,34,13,32,13,30
2040 DATA 13,28,13,28,14,26,14,24,14,22,14,20,14
2050 DATA 18,14,16,14,14,14,14,13,14,12,14,11,14
2060 DATA 10,16,10,16,12,18,10,20,10,22,10,24,10
2070 DATA 26,10,28,10,28,11,30,11,30,10,30,9,30
2080 DATA 8,30,7,32,9,30,6,36,7,38,10,11,34,7
2090 DATA 34,8,34,9,34,10,34,11,32,12,38,12,40
2100 DATA 11,38,9,40,8,38,7,11,223,113,223,123,223,133,203,113,203,123,203,133,1
83,113,183,123,183,133,163
2110 DATA 113,163,133,420,60
2120 REM ****** ソーコ 4 ******
2130 DATA 82,18,5,20,5,22,5,24,5,26,5,28,5,30
2140 DATA 5,32,5,34,5,36,5,38,5,40,5,40,4,40
2150 DATA 3,42,3,44,3,46,3,48,3,50,3,52,3,54
2160 DATA 3,54,4,54,5,54,6,54,7,54,8,54,9,52
2170 DATA 9,50,9,48,9,46,9,44,9,42,9,40,9,40
2180 DATA 8,40,10,40,7,40,11,38,11,36,11,34,11
2190 DATA 32,11,30,11,30,12,30,13,30,14,28,14,28,12,28,11,28
2200 DATA 10,28,9,28,7,28,6,28,15,26,15,24,15,22,15,20,15,20,14,20,13,20,11
2210 DATA 18,15,16,15,14,15,12,15,12,14,12,13,12
2220 DATA 12,12,11,12,11,12,10,14,10,16,10,18,10
2230 DATA 18,9,18,8,18,7,18,6,26,11,24,11,40,9
2240 DATA 20,11,20,16,13,18,13,22,13,24,13,22,12
2250 DATA 22,9,22,7,24,7,26,7,24,8,24,9,24,10
2260 DATA 30,7,30,9,34,9,38,9,36,8,36,7,34,6
2270 DATA 38,6,20,463,43,463,53,463,63,463,73,463,83,483
2280 DATA 43,483,53,483,63,483,73,483,83,523,43,523,53,523
2290 DATA 73,523,63,523,83,503,43,503,53,503,63,503,73,503,83,280,130
2300 REM ****** ソーコ 5 ******
2310 DATA 72,14,7,16,7,18,7,20,7,22,7,24,7,26
2320 DATA 7,28,7,30,7,28,8,30,8,30,6,30,5,30
2330 DATA 4,30,3,32,3,34,3,36,3,38,3,38,4,38
2340 DATA 5,40,5,40,4,42,4,44,4,46,4,46,5,46
2350 DATA 6,46,7,46,8,44,8,42,8,42,9,44,9,44
2360 DATA 10,44,11,42,11,44,12,44,13,44,14,44,15
2370 DATA 42,15,40,15,38,15,36,15,34,15,34,14,34
2380 DATA 13,38,13,40,13,32,13,30,13,30,12,30,11
2390 DATA 30,10,28,10,28,11,26,11,24,11,22,11,20
2400 DATA 11,18,11,16,11,14,11,14,10,14,9,14,8
2410 DATA 34,5,34,7,36,7,38,7,42,11,12,32,9,32
2420 DATA 10,34,12,38,12,36,11,38,10,36,9,38,9
2430 DATA 40,8,34,8,42,6,36,5,12,163,83,163,93,163
2440 DATA 103,183,83,183,93,183,103,203,83,203,93,203,103,223,83,223,93,223,103,
420,100
2450 REM ****** ソーコ 6 ******
2460 DATA 56,18,4,20,4,22,4,24,4,26,4,28,4,28
2470 DATA 5,28,6,30,6,32,6,32,5,34,5,34,4,36
2480 DATA 4,38,4,38,5,40,5,40,6,40,7,40,8,40
2490 DATA 9,40,10,40,11,40,12,40,13,40,14,38,14
2500 DATA 36,14,34,14,32,14,32,13,30,13,30,14,28
2510 DATA 14,26,14,24,14,24,13,24,12,24,11,24,10,24,9
2520 DATA 26,9,28,9,28,8,22,10,20,10,18,10,18,9,18,8,18,7,18,6,18,5,32,8,32,9
2530 DATA 32,10,32,11,10,28,10,30,11,28,12,34,7
2540 DATA 36,7,36,8,36,9,34,10,36,11,34,12,10,203,53,203,63,203,73,203,83,203,93
,223,53,223,63,223
```

```
2550 DATA 73,223,83,223,93,360,50
2560 REM ****** ソ-コ 7 ******
2570 DATA 67,20,4,22,4,24,4,24,5,26,4,28,4,30,4,30,5,32,5,32,4,32,3,34,3,36,3,38
,3,40,3,40,4,42,4,42,5,42,6,42,7,42,8,40,8,38,8,40,9,40,10,40,11,40,12,40,13,38,
13,36,13,34,13,32,13,32,12,32,11,30,11,28,11,28,12,28,13,26,13,24,13,24,14
2580 DATA 22,14,20,14,18,14,18,13,18,12,18,11,18,10,18,9,18,8,20,8,22,8,18,7,18,
6,18,5,20,5,26,8,28,8,28,9,30,7,30,8,30,9,32,7,32,8,32,9,34,7,34,8,11,36,5,38,6,
28,6,24,7,36,8,22,9,22,10,26,10,30,10,22,12,24,12,11,343,103,343,113,343,123
2590 DATA 363,93,363,103,363,113,363,123,383,93,383,103,383,113,383,123,220,50
2600 REM ****** ソ-コ 8 ******
2610 DATA 87,18,1,20,1,22,1,24,1,24,2,26,2,28
2620 DATA 2,30,2,32,2,34,2,36,2,38,2,40,2,42
2630 DATA 2,44,2,44,3,44,4,44,5,24,4,44,6,44,7,44
2640 DATA 8,44,9,44,10,42,10,40,10,38,10,36,10,34,10,32,10,30,10,28,10,26,10
2650 DATA 26,11,28,11,30,11,30,12,30,13,30,14,30
2660 DATA 15,30,16,30,17,28,17,26,17,24,17,22,17
2670 DATA 20,17,18,17,16,17,16,16,16,15,16,14,16
2680 DATA 13,16,12,16,11,18,11,20,11,22,11,22,10,20,10
2690 DATA 18,10,16,10,16,9,18,7,14,9,14,8,14,7,14,6,16,6,18,6,18,5,18,4,18,3
2700 DATA 18,2,32,4,34,5,34,6,34,7,36,6
2710 DATA 38,6,40,6,36,7,40,8,32,8,28,6,28,8,24,6
2720 DATA 18,20,7,24,5,22,6,24,7,24,8,22,4,22
2730 DATA 9,28,3,28,4,28,5,28,7,30,8,32,9,40
2740 DATA 9,36,9,36,3,40,3,38,4,18,183,143,183,153
2750 DATA 183,163,203,143,203,153,203,163,223,143,223,153,223
2760 DATA 163,243,143,243,153,243,163,263,143,263,153,263,163
2770 DATA 283,143,283,153,283,163,160,70
2780 REM ****** ソ-コ 9 ******
2790 DATA 88,36,1,34,2,38,1,40,1,42,1,44,1,46
2800 DATA 1,46,2,46,3,46,4,46,5,46,6,46,7,44
2810 DATA 7,42,7,40,7,38,7,36,7,34,7,32,7,32
2820 DATA 6,32,5,34,5,34,6,36,8,38,8,38,9,38,10,40,9,42
2830 DATA 9,44,9,46,9,46,10,46,11,46,12,44,12,42,12,40,12,38,12,38,13,38,14
2840 DATA 36,14,34,14,36,15,36,16,36,17,36,18,34
2850 DATA 18,32,18,30,18,30,17,30,16,30,15,30,14
2860 DATA 28,14,26,14,24,14,24,13,24,12,22,12,20
2870 DATA 12,18,12,16,12,14,12,14,11,14,10,16,10
2880 DATA 16,9,18,9,20,9,22,9,24,9,24,10,24,8
2890 DATA 24,7,26,7,28,7,28,6,26,6,26,5,26,4
2900 DATA 26,3,28,3,30,3,32,3,34,3,34,1,38,7
2910 DATA 15,20,11,26,11,26,10,28,12,28,13,30,12
2920 DATA 34,12,36,11,42,11,34,9,32,8,30,8,28,8,30,9,30,10,15,403,23,403,33,403,
43,403,53,403
2930 DATA 63,423,23,423,33,423,43,423,53,423,63,443,23,443
2940 DATA 33,443,43,443,53,443,63,160,110
2950 REM ****** ソ-コ 10 *********
2960 DATA 126,14,4,16,4,16,5,18,5,20,5,22,5,22
2970 DATA 4,24,4,26,4,28,4,28,3,28,2,28
2980 DATA 1,30,1,32,1,34,1,36,1,38,1,38,0,40,0,42,0,44,0,44,1,44,2,44,3,46,3,48,
3,48,4,48,5,48,6,50,6,50,9,50,7,50,8,50
2990 DATA 10,50,11,50,12,50,13,48,13,46,13,44,13
3000 DATA 42,13,40,13,38,13,38,12,38,11,38,10,38
3010 DATA 9,38,8,38,7,38,6,38,5,38,4,38,3,40
3020 DATA 3,36,3,34,3,30,4,34,4,36,4,36
3030 DATA 11,34,11,38,16,38,17,36,17,34,17,32,17
3040 DATA 30,17,28,17,26,17,24,17,22,17,22,16,22
3050 DATA 15,22,14,22,13,22,12,22,11,24,11,26,11
3060 DATA 28,11,30,11,20,11,18,11,22,10,22,9,22
3070 DATA 8,22,7,42,14,42,15,42,16,42,17,42,18
3080 DATA 42,19,40,19,38,19,36,19,34,19,32,19,30
3090 DATA 19,28,19,26,19,24,19,22,19,20,19,18,19
3100 DATA 18,18,18,17,18,16,18,15,18,14,18,13,16
3110 DATA 13,14,13,14,12,14,11,14,10,14,9,12,9
3120 DATA 10,9,10,8,10,7,10,6,10,5,12,5,12,4
3130 DATA 34,14,6,16,6,16,7,18,7,20,7,14,8,24
3140 DATA 6,26,6,30,5,32,5,34,5,30,6,32,7,32
3150 DATA 8,34,8,26,8,28,8,28,9,26,10,30,10,34
3160 DATA 10,28,12,26,13,28,13,28,14,28,15,26,15
3170 DATA 30,15,32,12,32,13,36,13,34,15,36,15,38
3180 DATA 15,34,403,63,403,73,403,83,403,93,403.103,403,113
3190 DATA 403,123,423,63,423,73,423,83,423,93,423,103,423,113,423,123,443,63,443
,73,443,83,443,93,443,103,443,113
3200 DATA 443,123,463,63,463,73,463,83,463,93,463,103,463,113,463,123,483,73,483
,83,483,93,483,103,483,113,483,123,140,50
3210 REM ****** ソ-コ 11 ******
3220 DATA 63,20,4,22,4,24,4,26,4,28,4,30,4,30
3230 DATA 5,30,6,32,4,34,4,36,4,38,4,40,4,42
3240 DATA 4,42,5,42,6,42,7,42,8,42,9,42,10,42
3250 DATA 11,42,12,42,13,42,14,42,15,40,15,38,15
3260 DATA 36,15,34,15,32,15,30,15,28,15,26,15,24
3270 DATA 15,24,14,22,14,22,13,22,12,24,12,24,11
3280 DATA 24,10,26,10,28,10,30,10,30,9,30,8,22
```

```
3290 DATA 10,20,10,20,9,20,8,20,7,20,6,20,5,34
3300 DATA 6,36,6,36,7,36,8,38,8,36,9,36,10,38,12,34,13,32,13,10,34,8,32,9,38
3310 DATA 10,36,11,34,11,32,12,30,11,30,12,28,12,28,13,10,223,53,223,63,223,73
3320 DATA 223,83,223,93,243,53,243,63,243,73,243,83,243,93,240,130
3330 REM ****** ソーコ 12 ******
3340 DATA 85,14,3,16,3,18,3,20,3,22,3,24,3,24
3350 DATA 4,24,5,26,5,28,5,28,4,28,3,30,3,32
3360 DATA 3,34,3,34,4,34,5,36,4,38,4,40,4,42
3370 DATA 4,44,4,46,4,46,5,46,6,46,7,46,8,46
3380 DATA 9,46,10,46,11,46,12,46,13,46,14,46,15
3390 DATA 44,15,42,15,40,15,38,15,36,15,34,15,32
3400 DATA 15,30,15,28,15,28,14,28,13,28,12,28,11
3410 DATA 28,10,30,10,28,9,28,8,28,7,26,7,24,7
3420 DATA 24,8,24,9,24,10,22,10,20,10,18,10,16
3430 DATA 10,14,10,14,9,14,8,14,7,14,6,14,5,14
3440 DATA 4,32,7,34,7,38,7,40,7,42,7,42,6,34
3450 DATA 9,36,9,38,9,34,10,36,10,34,11,36,11,34,13,36,13,38,13,40,13,12,34,6,36
,6,30,8,36,8,32,10,32,12,32,13,40,12,42,12,40
3460 DATA 10,42,10,40,9,12,163,43,163,53,163,63,163,73
3470 DATA 163,83,163,93,183,43,183,53,183,63,183,73,183,83,183,93,440,80
3480 REM ****** ソーコ 13 ******
3490 DATA 81,10,5,12,5,14,5,14,6,16,6,18,6,20
3500 DATA 6,22,6,22,7,24,7,24,6,24,5,26,5,28
3510 DATA 5,28,4,30,4,32,4,32,5,34,5,36,5,38
3520 DATA 5,40,5,40,4,42,4,44,4,46,4,46,5,46,6,46,7,46
3530 DATA 8,46,9,46,10,48,10,48,11,48,12,48,13,46,13,44,13,42,13,40,13,38,13
3540 DATA 36,13,34,13,32,13,30,13,30,14,28,14,26
3550 DATA 14,24,14,24,13,24,12,24,11,24,10,24,9
3560 DATA 22,9,22,10,20,10,18,10,16,10,14,10,14
3570 DATA 11,12,11,10,11,10,10,10,9,10,8,10,7,10,6,32,7,32,8,30,9,28,10,32,11,34
,10,36,10,36,9,38,9,38,8,40,8,40,7,42,7,11
3580 DATA 30,6,36,6,34,7,28,11,30,11,32,12,40,12,38,11,40,10,42,9,44,8,11,123,63
,123,73,123,83,123,93,123,103,143,73,143,83,143,93,163,73,163
3590 DATA 83,163,93,300,50
3600 REM ****** ソーコ 14 ******
3610 DATA 69,18,2,20,2,22,2,24,2,26,2,28,2,28
3620 DATA 3,30,3,30,4,30,5,32,6,32,7,32
3630 DATA 8,32,9,32,10,34,8,36,8,38,8,40,8,42
3640 DATA 8,42,9,42,10,44,10,44,11,44,12,42,12
3650 DATA 42,13,42,14,40,14,38,14,36,14,34,14,32
3660 DATA 14,32,13,32,12,30,12,30,13,28,13,26,13
3670 DATA 26,12,24,12,24,13,24,14,22,14,20,14,18
3680 DATA 14,16,14,16,13,16,12,16,11,16,10,16,9
3690 DATA 16,8,18,8,18,7,18,6,18,5,18,4,18,3
3700 DATA 22,4,24,4,30,6,26,7,22,8,22,10,24,10
3710 DATA 20,11,20,12,28,9,11,20,9,26,9,28,10,30,9
3720 DATA 24,8,28,8,24,6,22,6,22,5,26,5,28,5
3730 DATA 11,383,93,383,103
3740 DATA 383,113,383,123,383,133,403,93,403,103,403,113,403
3750 DATA 123,403,133,423,113,280,120
3760 REM ****** ソーコ 15 ******
3770 DATA 90,16,2,18,2,20,2,22,2,24,2,26,2,26,3,26,4,28,4,30,4,26,5,28,5,30,5,32
,5,34,5,36,5,38,5,26,6,28,6,30,6,38,6,20,7,24,7,26,7,28,7,30,7,18,8
3780 DATA 38,7,38,8,38,9,38,10,38,11,38,12,38,13,38,14,40,9,40,10,40,11,40,12,40
,13,40,14,36,13,34,13,32,13,28,13,36,14,34,14,32,14,30,14,28,14,28,15,26,15,24,1
5,22,15,20,15,18,15
3790 DATA 16,15,14,15,12,15,12,14,12,13,12,12,14,12,16,12,16,11,16,10,16,9,16,8,
16,7,16,6,16,5,16,4,16,3,18,7,18,9,20,9,20,10,20,11,20,12,22,9,22,10,22,11,22,12
,24,9
3800 DATA 24,10,24,11,24,12,26,9,28,9,28,11,12,18,11,16,13,22,13,30,11,34,12,30,
10,34,10,30,9,30,8,32,7,34,7,32,9,12,183,33,183,43,183,53,203,33,203,43,203,53,2
23,33,223,43,223,53,243,33,243,43,243,53
3810 DATA 300,130,14,254,113,234,113,224,106,214,103,184,96,214,96,225,95,274,96
,264,76,284,66,265,55,284,56,285,75,284,96
3820 REM ****** ソーコ 16 ******
3830 DATA 88,16,4,18,4,20,4,22,4,24,4,26,4,26,3,28,3,30,3,30,4,32,4,34,4,36,4,38
,4,32,5,34,5,36,5,38,5,32,6,34,6,36,6,38,6,28,7,30,7,32,7,34,7
3840 DATA 36,7,38,7,40,7,42,7,28,8,32,8,34,8,36,8,38,8,40,8,42,8,32,9,40,9,42,9,
32,10,40,10,42,10,32,11,40,11,32,12,40,12,32,13,34,13,36,13,38,13,40,13
3850 DATA 32,14,34,14,36,14,32,15,34,15,36,15,32,16,30,16,28,16,26,16,24,16,22,1
6,20,16,18,16,18,15,18,14,18,13,18,12,18,11,20,11,22,11,24,11,26,11,24,10,24,9,1
6,11
3860 DATA 16,10,16,9,16,8,16,7,16,6,16,5,24,5,24,6,24,7,24,13,12,28,6,28,9,22,12
,22,13,22,14,26,14,28,12,30,12,30,14,36,9,36,10,36,11
3870 DATA 12,203,53,203,63,203,73,203,83,203,93,203,103,183,53,183,63,183,73,183
,83,183,93,183,103,280,40,15,364,86,364,76,354,73,334,73,314,73,294,73,294,86,38
5,85,405,85,414,96,354,136,354,146,334,143,325,115,214,116
3880 REM ****** ソーコ 17 ******
3890 DATA 60,18,5,20,5,22,5,24,5,26,5,28,5,30,5,32,5,32,4,34,4,36,4,38,4,38,5,38
,6,38,7,38,8,38,9,40,9,40,10,40,11,38,11,38,12,36,12,34,12,32,12,30,12,26,12,28,
12
3900 DATA 34,8,34,9,34,10,34,11,32,11,26,6,26,8,26,9,26,10,26,11,26,13,26,14,24,
```

```
14,22,14,20,14,18,14,16,14,16,13,16,12,16,11,18,11,18,10,18,9,18,8,18,7,18,6,28,
8,30,8,32,8
3910 DATA 22,9,22,10,22,11,8,20,7,20,10,20,12,24,8,24,11,26,7,30,7,34,7,8,283,93
,283,103,283,113,303,93,303,103,303,113,323,93,323,103,380,100,6,274,86,285,85,2
74,103,265,115,225,105,234,116
3920 REM ****** ソーコ 18 ******
3930 DATA 96,14,3,16,3,18,3,20,3,22,3,24,3,26,3,28,3,28,4,28,5,28,6,28,7,30,4,30
,5,30,6,30,7,32,4,32,5,32,6,32,7,34,4,34,7,36,4,38,4,40,4,42,4
3940 DATA 40,5,42,5,42,6,44,5,44,6,44,7,44,8,44,9,44,10,44,11,44,12,44,13,44,14,
42,13,42,14,40,14,38,14,36,14,34,14,32,14,30,14,30,15,28,15,26,15,24,15,22,15
3950 DATA 20,15,18,15,16,15,16,14,16,13,16,12,16,11,16,10,16,9,16,8,14,8,14,7,14
,6,14,5,14,4,36,7,38,7,40,7,40,6,36,8,36,9,36,10,34,10,34,11,34,12,34,13,32,10,3
2,11,32,12
3960 DATA 32,13,30,10,30,11,30,12,30,13,28,10,26,10,24,10,22,11,22,10,22,9,22,8,
22,7,24,7,26,7,12,22,5,22,6,20,6,24,6,20,8,20,10,26,11,28,13,36,5,18,7,38,9,38,1
1
3970 DATA 12,243,83,243,93,263,83,263,93,283,83,283,93,303,83,303,93,323,83,323,
93,343,83,343,93,200,130,14,285,55,304,76,304,66,304,56,305,135,244,76,405,65,42
5,65,264,106,354,113,334,113,314,113,325,135,325,55
3980 REM ****** ソーコ 19 ******
3990 DATA 18,4,20,4,14,7,14,8,14,9,14,10,14,11,16,7,16,8,16,9,16,10,16,11,18,7,1
8,8,18,9,18,10,18,11,18,15,20,15,22,9,24,9,32,4,34,4,32,14,32,15,46,8,46,9,46,10
4000 DATA 48,15,50,15,52,15,48,3,50,3,52,3,26,9,15,6,9,16,4,22,4,30,4,36,4,46,3,
54,3,46,7,46,11,16,15,22,15,32,13,32,16,46,15,54,15
4010 DATA 15,143,73,143,83,143,93,143,103,143,113,163,73,163,83,163,93,163,103,1
63,113,183,73,183,83,183,93,183,103,183,113,340,90
4020 DATA 259,234,23,214,23,194,23,174,23,154,23,134,23,114,23,94,23,74,23,54,23
,474,23,454,23,434,23,414,23,394,23,374,23,354,23,334,23,314,23,294,23,214,33,19
4,33,174,33,134,33,114,33,94,33,74,33,134,43,114,43,94,43
4030 DATA 194,53,174,53,154,53,314,53,294,53,274,53,254,53,514,53,494,53,474,53,
454,53,434,53,574,53,514,133,494,133,474,133,454,133,534,143,514,143,494,143,474
,143,514,163,494,163,474,163,454,163,434,163,414,163,394,163,574,173,554,173
4040 DATA 534,173,514,173,494,173,474,173,454,173,434,173,414,173,394,173,374,17
3,354,173,334,173,334,93,314,93,314,156,294,153,274,153,254,153,294,163,274,163,
234,173,214,173,194,173,174,173,154,173,174,143,154,143,134,143,114,143,94,143
4050 DATA 74,143,54,103,54,123,354,123,334,123,214,93,225,55,345,55,365,55,325,3
5,345,35,365,35,505,25,525,25,545,25,565,25,585,25,485,45,505,45,525,45,545,45,4
45,65,465,65,545,55,565,55,325,75,345,75,365,75,385,75,405,75,425,75,325,115
4060 DATA 345,115,365,115,385,115,405,115,425,115,205,145,225,145,85,125,105,125
,85,105,545,165,545,135,565,135,585,105,485,85,485,105,505,85,505,105,525,85,525
,105,445,125,465,125,354,166,185,165,205,165,225,165,445,35,54,36,54,46,54,56
4070 DATA 54,66,54,76,54,86,54,96,74,46,74,56,74,66,74,76,74,86,94,56,94,66,94,7
6,94,86,94,96,114,136,174,126,194,66,214,56,154,36,154,46,174,166,254,166,254,17
6,314,166,374,163,294,36,294,46,394,36,394,46,414,36,474,46,54,136,54,146
4080 DATA 54,156,54,166,54,176,234,66,234,76,234,86,434,126,534,126,534,116,534,
136,314,106,314,116,454,146,454,156,574,146,574,156,534,166,594,36,594,46,594,56
,594,66,594,76,574,86,574,96,574,106,594,116,594,126,594,136,594,146,594,156
4090 DATA 594,166,594,176,64,136,64,136,64,116,64,106,164,136,144,166,144,156,18
4,146,264,46,244,46,244,36,244,26,224,36,304,36,424,46,424,36,484,26,564,46,564,
36,424,66,524,76,524,66,524,56,304,86,304,76,314,143,304,136,354,156,345,145
4100 DATA 344,136,364,156,364,146,364,136,364,126,544,146,334,56,574,73,454,73,4
54,86,454,96,454,106,454,116,64,126,210,175,190,176,188,222,160,202,160,34,179,1
87,183,222,34,52
4110 REM ****** ソーコ 20 ******
4120 DATA 20,4,22,4,22,5,22,6,20,6,20,10,22,10,20,11,22,11,20,12,22,12,20,13,22,
13,20,14,22,14,28,4,26,6,28,6,26,7,28,7,26,8,28,9,26,10,28,10,26,11,26,12,26,13,
28,12
4130 DATA 34,9,34,10,34,11,36,8,36,9,36,10,36,11,38,8,38,9,38,10,42,5,42,6,42,8,
42,9,44,9,42,10,42,12,42,13
4140 DATA 10,20,5,26,9,28,8,28,11,28,13,34,8,38,11,42,7,42,11,28,5,10,203,103,20
3,113,203,123,203,133,203,143,223,103,223,113,223,123,223,133,223,143,440,90
4150 DATA 55,245,45,265,45,305,55,254,83,234,83,214,83,194,83,184,76,184,66,205,
75,214,96,225,95,274,146,305,85,325,85,334,113,314,113,344,76,344,66,344,56,365,
55,385,55,405,55,414,63,254,113,194,143,174,143,164,136,164,126,164,116,164,106
4160 DATA 394,63,394,76,444,86,444,76,414,123,414,136,394,123,394,133,305,135,32
5,135,345,135,364,136,285,145,305,145,325,145,345,145,365,145,385,145,405,145,42
5,145,445,145,444,136,185,95,164,96,210,175,190,176,188,222,160,202,160,34,179
4170 DATA 197,183,222,34,52
4180 XM=12
4190 READ ME%:IF ME%=52 THEN GOTO 4220
4200 LOCATE XM,11:PRINT CHR$(ME%)
4210 XM=XM+1:GOTO 4190
4220 LOCATE 13,13:PRINT " GOOD LUCK! "
4230 IF INKEY$<>"" THEN 4230
4240 END
```

新　作　画　面　集

倉庫番の、オリジナル新作面です。今までにかなりの難問を解かれたかたに贈る、ステキな地獄の倉庫番であります。シンキングラビットとチャンピォンシップロードランナーの作者が力をあわせた力作ぞろいです。ともあれ、挑戦してみてください。なお、これらの面はあまりヒントを書きませんので実力で解いてください。

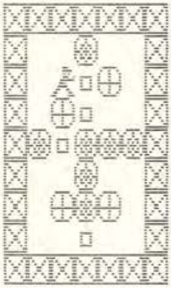
新作 1 地獄の田の字固め

NO. 293

ここではパズルが完成すると田という字ができます。感のいい人は、"地獄の田の字固め"の恐怖を早くも察知するかもしれません。

これはシンキング・ラビットが倉庫番ファンに贈る、難解面なのです。心ゆくまで、"田の字" の恐怖を味わってほしいものです。この面もやり始めるといく度となく、荷物の防害をうけうまく解決することができません。しかし、くじけずにあるトリックに気づいてください。

ただ、この新作面は、倉庫番ベスト11に入る、ツワものですから、カンタンには解けないでしょう。幸運をいのります。(正)



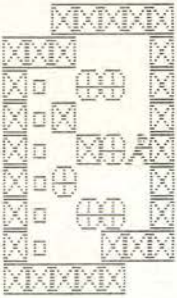
新作 2 比較的やさしいほう

NO. 118

形助の左どなりにある荷物をどう処理するか。これがポイント／。うまく荷物を入れかえて処理してください。ヘタに荷物を処理すると一巻の終りです。

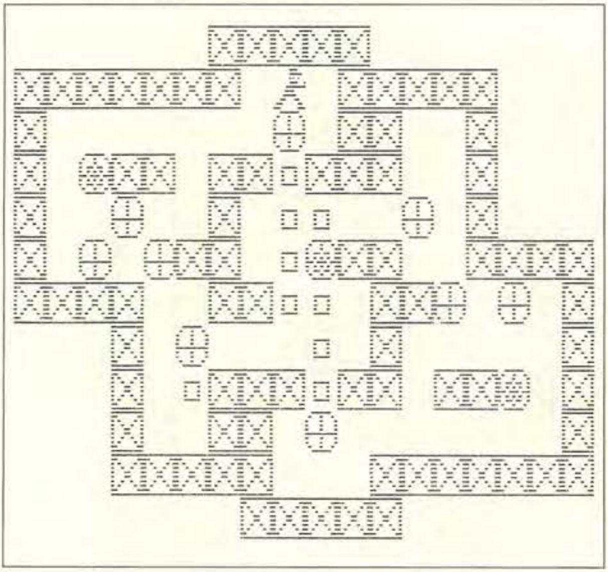
この面など新作面のなかでも比較的やさしいほうです。まずは頭をつかってしっかり動かす荷物を考えてから行動にうつったほうがよいと思います。

なんといってこうした小さな面は最初の一歩が大勢をきめてしまいます。"田の字固め"がおおくできそうですが、失敗を恐れず何度もやっているうちに光はみえてきます。これが解けないようでは残りの新作はてごわいですぞ。　　　　(正)



新　作　3　荷物を的確に処理しよう

No. 265



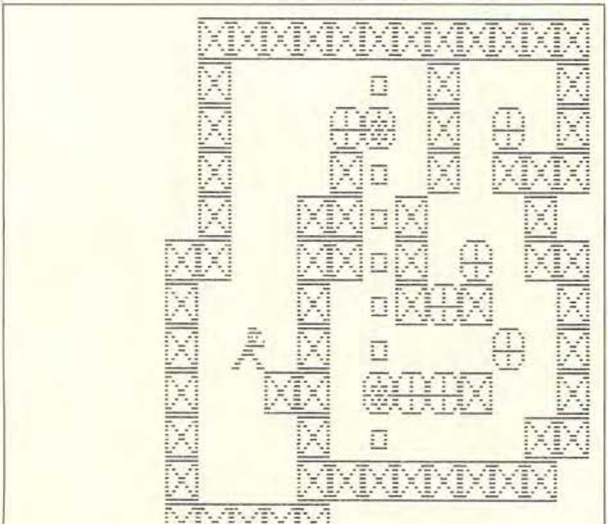
ちょっと変った面だ。荷物を1個入れるところが3ヶ所あります。何の変哲もないところに思われますが、用心してかからないと痛い目にあいます。

とんでもない厄介ものなのですから。

中央の格納地点もひとクセあって、カンタンには荷物を入れさせてくれません。ここは回り道をしながら、通路をふさがないようにうまく荷物を整理してください。

全体的には荷物を的確に処理することに主眼をおいた難問といえます。　（正）

新　作　4　ストック技が決め手



これは、ストック技が大変ものをいう面といえます。

右がわの荷物をいくつ左がわにうつすか、それはあなた自身で考えてみてください。

ストック場所の工夫とちょっとのひねりがあれば、さほど難かしいとはいえないでしょう。

しかし油断は禁物です。ここでは、じっくりやってください。

またストックをつかうタイミングや、右がわに残す荷物などじっくり観察するのも一趣です。

はっきりいって、やさしい問題です。ここでは、マニアらしくあっさり解いて下さい。（正）

新　作　5

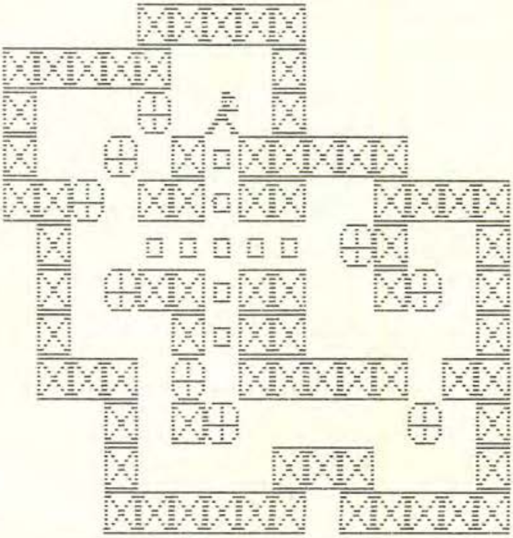
十字形の格納地点が

これは十字形の格納地点をみただけで、深くため息をつかれる方がいることと思います。

正直いって、かなり倉庫番に慣れていないと難かしく感じる面です。

思い切り、いろんな荷物を動かしてとりあえず失敗して下さい。頭で考えるのはもちろんですが、荷物がくるくると入れ変りますから、これは行動あるのみです。手をこまねいていては解くことは不可能です。

格納地点をとりかこむスペースに配置された荷物は、なかなかいうことをききません。（正）



新　作　6

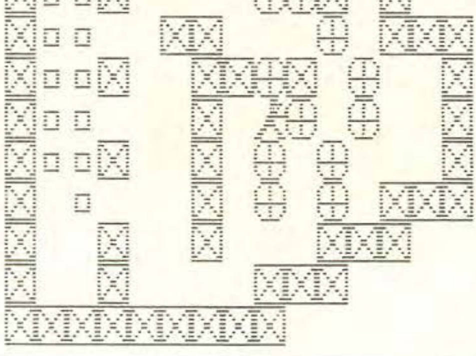
通路は1ヶ所しかない

これはとてもイジワルな面の、ひとつです。倉庫に余裕があってカンタンそうにみえますが、実際解いてみると難かしさがひしひしと伝わってきます。

まず荷物を格納地点まで運ぶのに大変、苦労されると思います。通路が1ヶ所しかありませんから。

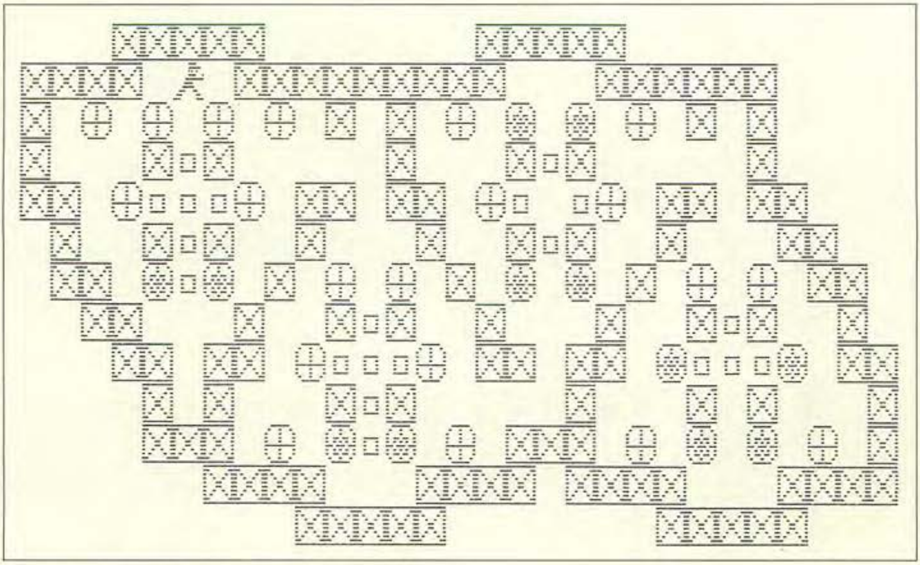
つぎに格納場所ですが、これもークセあって、素直に入ってくれません。よく考えて入れないと今までの苦労は水の泡！

慎重にストックや、どこから荷物を入れるか、十分考えてください。　　　（正）



新 作　7　学習機能つき倉庫番

no.266



これは、チャンピオン・ロードランナーの作者の一人、秋山秀樹さんの作品です。

同じかたちのへやが4つありますが、ひとつづつ、解法のテクニックはちがいます。

同じへやを4つ攻略する、この面は別名“学習機能つき倉庫番”と呼ばれています。

手前のへやから順番に荷物を整理してください。

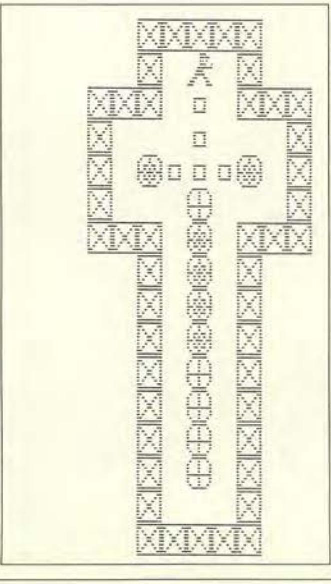
難度は、はじめのへやから順番に難かしくなります。

とくに最後のへやは、けっこう手こずるでしょう。

最後までこの面を解かれた人は、なかなかよくできた面だと感心することでしょう。　（正）

新 作　8　倉庫番のザンゲ

no.267



これはみての通り、別名“倉庫番の十字架”、“倉庫番のザンゲ”と呼ばれています。

荷物を動かすスペースに余裕がなく、一手が命取りになる面です。完成すれば、十字架であなたは、すこやかに倉庫番から解放されます。

しかし、あるトリックを発見できない限りは、永久に解くことはできません。149面や107面といった、小さな難解面を解かれた方なら、そんなこともないでしょう。これで壁抜け面を除く、倉庫番全面を解いたことになります。　（正）

倉庫番機種 各面一覧表

［1～22面・34面はFAのみ］

FA	AP	SEGA	倉庫①	番外編	倉庫②	倉庫③	エポック	MSX	MSX ツールキット
23	1					1	1		33
24	2			1		2	3		
25	3			6		3	2		
26	4	86				4	5		26
27	5	1	1			5	4	1	31
28	6					6	6		
29	7					7			41
30	8	92				8			32
31	9	2	2			9	7	2	
32	10					10	9		
33	11	8	8			11	8	8	
34									
35	13	5	5			13	11	5	
36	14	4	4			14		4	
37	15					15	14		
38	16	3	3			16	12	3	
39	17	6	6			17	13	6	
40	18			7		18			
41	19					19			
42	20					20			
43	21	45			35	21		45	
44	22				36	22			
45	23	95				23	15		35
46	24	70				24			10
47	25					25			
48	26					26			
49	27	34			24	27	22	34	
50	28					28	18		
51	30					30	17		
52	31	38			28	31	19	38	
53	32	100				32	21		40
54	33	39			29	33		39	
55	34	99				34			39
56	35	33			23	35	23	33	
57	36	98				36			38
58	37			3		37	24		
59	38	96				38	25		36
60	39	32			22	39	26	32	
61	40	93				40	27		33
62	41	31			21	41	28	31	
63	42	12			2	42	29	12	
64	43	9	9			43	20	9	
65	44	91				44	30		31
66	45	10	10			45		10	
67	46	29			19	46		29	
68	47					47	16		
69	48	50				48		50	
70	49	71			40	49	31		11
71	50	27				50		27	
72	51	63			17	51	32		3
73	52	26				52	33	26	
74	53				16	53			
75	54	23				54		23	
76	55	隠①			13	55			
77	56	19			11	56		19	
78	57	73			9	57			13
79	58					58	34		
80	59					59	36		
81	60					60	37		
82	61					61			
83	62					62			
84	63	28			16	63		28	
85	64	90				64			
86	65	21				65	38	21	
87	66	11			1	66		11	
88	67	48			38	67	39	48	
89	68	76				68	40		16

FA	AP	SEGA	倉庫①	番外編	倉庫②	倉庫③	エポック	MSX	MSX ツールキット
90	69	46		9		69		46	
91	70	隠⑤				70	35		
92	71	41			31	71		41	
93	72					72	41		
94	73	14			4	73	42	14	
95	74	17			7	74	43	17	
96	75					75			
97	76	67				76	44		7
98	77	97				77			37
99	78	88				78			28
100	79	74				79			14
101	80	77				80	45		17
102	81	16			6	81	46	16	
103	82	44			34	82		44	
104	83	51		10		83	47	51	
105	84	24			14	84		24	
106	85	94				85			34
107	86	66				86	49		6
108	87	55			45	87	9	55	
109	88	72				88			12
110	89	42			32	89		42	
111	90	40			30	90	50	40	
112	91	隠④				91			
113	92	13			3	92		13	
114	93	36			26	93		36	
115	94	20			10	94		20	
116	95	65				95	51		5
117	96	15			5	96		15	
118	97	22			12	97		22	
119	98	64				98	52		4
120	99	47			37	99		47	
121	100	18			8	100		18	
122	101					101	53		
123	102	隠③				102	48		
124	103	89				103	54		29
125	104	54			44	104		54	
126	105					105			
127	106					106			
128	107	61				107	55		1
129	108					108	56		
130	109	62				109	57		2
131	110	隠②				110	58		
132	111	35			25	111		35	
133	112	56			46	112	59	56	
134	113	43			33	113	60	43	
135	114	25			15	114		25	
136	115	57			47	115	61	57	
137	116	52			42	116		52	
138	117	30			20	117		30	
139	118	59			49	118		59	
140	119					119			
141	121	49			39	121		49	
142	122	53			43	122		53	
143	123	58			48	123		58	
144	124	37			27	124		37	
145	125	87				125	62		37
146	126	69				126			9
147	127	75				127	63		15
148	128					128	65		
149	129	78				129	64		18
150	130	60			50	130		60	
EXT 1	29				41	29			
2	120					120			
3	12	7	7			12	10	7	
4		68							8
5		79							19
6		80							20
7		81							21
8		82							22
9		83							23
10		84							24
11		85							25

スケールの好評既刊書

セガ㊙ハイテク集

B 6 判
定価750円（送料250円）

セガのＴＶゲーム機ＳＧ－1000Ⅱ、MARKⅢファンのための初めての攻略本。掲載ゲーム／「忍者プリンセス」「テディボーイブルース」「青春スキャンダル」「サテライト７」「シーソー」「不思議のお城ピットポット」「ハングオン」「グレートベースボール」「ピットフォールⅡ」「ロードランナー」

セガ㊙ハイテク集２

B 6 判
定価800円（送料200円）

「セガ㊙ハイテク集」第２弾。MARKⅢ用IMソフトを中心に、カラー増ページ。掲載ゲーム／「ファンタジーゾーン」「北斗の拳」「極悪同盟ダンプ松本」「ザ・キャッスル」「ゴーストハウス」「スパイVSスパイ」「マシンガンジョー」「Ｆ－16」「チャンピオン剣道」「チャックンポップ」「倉庫番」「ヒーロー」他３本。

MSX アドベンチャーゲーム ヒント集

A 5 判
定価1600円（送料250円）

ＭＳＸユーザーに捧げるゲーム・ヒント集第１弾。ゲーム作家のコメントつき。掲載ゲーム／「TOKYOナンパストリート」「ザ・キャッスル」「オホーツクに消ゆ」「は～りいふおっくす」「黄金の暮」「ナイトロアー」「ザース」「ポートピア連続殺人事件」「ミステリーハウス・Ⅱ」「グーニーズ」など全部で29本。

MSX ロールプレイングゲーム ヒント集

A 5 判
定価1600円（送料250円）

ＭＳＸヒント集シリーズ第２弾。うれしい全マップ公開。掲載ゲーム／「ダンジョンマスター」「コズミックソルジャー」「ブラックオニキス」「ハイドライド」「レリクス」「トリトーン」「カレイジアスペルセウス」「リザード」「ドラゴンスレイヤー」「地球戦士ライーザ」など全部で17本。

モンスター大図鑑

A 4 判
定価2800円（送料350円）

すべてのロールプレイングゲームのファンに贈るモンスター集大成の本。イラストは「ウルトラＱ」「ウルトラマン」の生みの親として知られる成田亨氏ひさびさの全104点描きおろし。編著は「ウィザードリィモンスターマニュアル」やＴＶゲーム「テグザー」で知られるゲーム・アーツ。ハード・カバーの豪華本！

お求めは最寄りの書店、またはパソコンショップ、デパート、おもちゃ屋さんまで。または郵送料を添えて右記弓立社までお送り下さい。

〒101 東京都千代田区神田神保町１－３－５ 寿ビル201 弓立社 TEL 03・294・3200
郵便振替 東京６－177229

スタッフ

本文執筆……田中潤司
今林宏行
石井正巳
写真撮影……写真工房恒河沙
イラスト……三村直子
ブック・デザイン……井沢俊二
資料提供…㈱シンキングラビット
協力……㈱アスキー
㈱エポック社
㈱セガ・エンタープライゼス

ザ・倉庫番

本書の内容についてのお問い合わせは、電話ではお応えできませんので、必ず往復ハガキでスケール編集部「ザ・倉庫番」係までお送りください。

監修……田中潤司
企画・構成……田中潤司／石井正巳
定価……1,000円
印刷……㈱大竹美術
製本…ナショナル製本協同組合
発行日……1987年1月1日

発行人……宮下和夫
発行……㈱スケール
〒101 東京都千代田区神田神保町１－３－５ 寿ビル401
TEL 03・294・3244
発売……㈲弓立社
〒101 東京都千代田区神田神保町１－３－５ 寿ビル201
TEL 03・294・3200
振替 東京6－177229

ⓒ1986 J.TANAKA, H.IMABAYASHI, M.ISHII ISBN4-88239-606-8

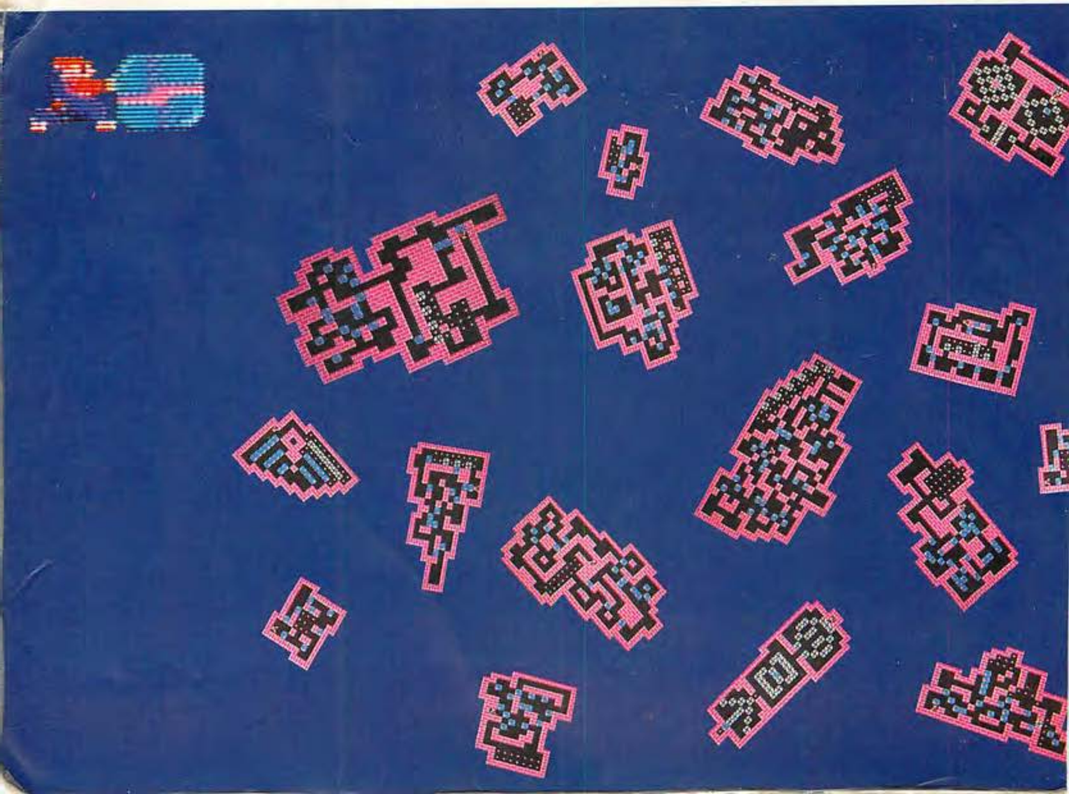
⊙不良本はお買い上げの書店でお取りかえします。または小社へお送り下されば送料小社負担でお取りかえします。

No.31 ~~[illegible]~~ とらこう面
5
41

~~44~~ 新[illegible]
47 〃
~~54~~ 〃
~~71~~ 〃
129 〃
130 〃
131 〃
132 〃
133 〃
134 〃
138
143

256 新[illegible]

264 〃?
269 〃

定価 1000 yen
発行 SCALE スケール
発売 弓立社（ゆだち）
ISBN4-88239-606-8 C0076 ¥1000E

THE 倉庫番